平成3年3月1日発行（毎月1回1日発行）第9巻　第3号　通巻88号　昭和59年2月6日第三種郵便物認可

ホームパーソナルコンピューター情報誌

MAR.1991

3

MAGAZINE FOR HOME PERSONAL COMPUTER SYSTEM

550YEN

特集

A1ST チューンアップ作戦

大胆にもA1STを大改造。究極のMマガオリジナルマシンを見てくれ!!

ファンタジーⅣ
提督の決断
エメラルド・ドラゴン
ティル・ナ・ノーグ
銀河英雄伝説Ⅱ
ランペルール

SONY

※写真はHB-F1XVに、モニター、プリンター、ディスクドライブ、ビデオデジタイザー
グラフィックボール、ビデオカメラ、アクティブスピーカーを組み合わせたもので

MSXの潜在力を引き出す。

キミのMSXはまだ発展する、もっと進化する。周辺機器がいろいろ充実したMSXのシステム。キミはどこまでF1シリーズの能力を引き出せるだろうか？

微妙な色づかい、細かな文字も再現。MSXのためのカラーモニター。

0.37㎜ピッチのファインブラックトリニトロン管採用とアナログ21ピンRGB入力が、鮮明2000文字表示、中間色のリアルな再現を可能にした。

トリニトロンカラーモニターCPS-14F1
標準価格60,000円（税別）

大量のデータをしっかり保存することは、MSXの原動力だ。3.5インチFDD。

2DDフォーマット時720KBだから大量データをコンパクトに保存。ディスクドライブ内蔵の機種ならディスクコピーもらくらく。

3.5インチフロッピーディスクドライブHBD-F1
標準価格36,800円（税別）

より美しく、もっと鮮やかに力作をカラー印刷したい人のための、カラープリンター。

豊かな書体・文字修飾機能による多彩な表現力、そして美しいカラー印刷機能が備わっているから、CGのカラーハードコピーもバッチリ。別売の『プリントショップⅡ』を使えばハガキやカードのカラフルなプリントアウトもできる。

サーマルカラー漢字プリンターHBP-F1C
標準価格49,800円（税別）

ゲームソフト、コンピューターグラフィックソフトの力を引き出す2つの必須アイテム。

コンピューターグラフィックをより簡単にするのがグラフィックボール。（右）そして1秒間16連射でゲームを制するための連射ジョイパッド。（左）

連射ジョイパッドJS-303T **標準価格2,000円（税別）**
グラフィックボールGB-6 **標準価格9,800円（税別）**

MSX2+の自然画モードをフル活用したい人のために、ビデオデジタイザー。

ビデオの映像を取り込んでプログラムに利用したい。店頭メッセージをオートグラフィックローダーで目立たせたい。そんな願いをかなえるのがビデオデジタイザー。映像をMSX2+の自然画モードで取り込める。（MSX2の256色モードにも対応可。）

ビデオデジタイザーHBI-V1
標準価格29,800円（税別）

パソコン通信で人のネットワークを拡げたいなら、MSX通信カートリッジ。

手軽に楽しいネットワークをひろげることができるパソコン通信。約100人分の電話帳機能のついた通信カートリッジが、新たな人との出会いを可能にする。

MSX通信カートリッジHBI-1200
標準価格32,800円（税別）

F1シンセサイザーついた。

もはや音楽に欠かせないシンセサイザー。F1XV付属のクリエイティブツールⅠには、そのシンセの機能が一杯詰まっている。

らくらくアニメついた。

グラフィックは楽しい。でも、絵が動いてしかも音がついたら、もっとタノシイ。F1XVのクリエイティブツールⅡは、そんなアニメーションの夢をかなえてくれる。

ワープロもついた。

おなじみのワープロソフト、『文書作左衛門XVバージョン』がついた。

●MSX2+仕様 ●JIS第1、第2水準漢字ROM、MSX-JE標準装備 ●FM音源標準装備 ●3.5インチFDD搭載 ●1.9万色の自然画モード ●BASIC文法書・解説書付属 ●スピコン・連射ターボ標準装備

クリエイティブパソコンF1 XV
HB-F1XV 標準価格69,800円（税別）

F1-SYSTEM

さて次は何へ発展させようか。

キミのMSXは、もっとエキサイティングになる。さらに有能になる。リアルなスポーツシミュレーションゲームと実用ソフト3部作。F1はソフトでも期待に応えてくれる。

実在のコースをそっくり採用。ゴルフ場の雰囲気をリアルに楽しめるゴルフゲーム。

GMG八王子ゴルフ場、サザンクロスC.C、田人C.C、長瀞C.C、計4つの実在コースのデータを再現。コースに起伏があるなど本物のコースのリアルなシミュレーションができる。2つの練習コースも入っています。スタンス、グリップ等細かくプレイ設定可能。キャディさんのアドバイス機能つき。ストローク、マッチ、トーナメント、トレーニングの4モード。合計4人までプレイ可能。BGMはFM音源対応。システム手帳つき。

Membership Golf
メンバーシップゴルフ

メインRAM64KB以上/V-RAM128KB
©Sony Corporation/KLON
MSX2 ×2
HBS-G069D **標準価格7,800円(税別)**

選手のキャラクターが伝わってくる。リアルでエキサイティングな野球ゲームとはまさに、このこと。

大リーグイメージ球団と往年の名選手によるレトロ球団を含め、全部で14球団。ペナントレース、オープン戦、監督モード、ホームランモードの4プレイモード。ドームスタジアム、プロスタジアム、市民スタジアムの3つの球場。レトロ球団を選ぶとレトロ球場にもなる。バックネット側からとセンター側からの2種類のプレイ画面。生々しい迫力のFM音源対応BGM。

プレイボール
PLAYBALL III

メインRAM64KB以上/V-RAM128KB
©Sony Corporation/KLON
MSX2 MSX2+
HBS-G068D **標準価格6,800円(税別)**

文書づくりをより楽しく発展させる有能ソフト3部作。

MSXが有能なワープロに進化するワープロソフト。

●30文字×20行のゆとりの画面表示。●プルダウンメニュー方式採用。●MSX-JE対応なので漢字変換もスピーディ。●約100種のイラスト集つき。イラスト入りの文書ができる。●文字修飾機能、文字サイズも豊富。●ブロック編集機能で編集もやさしい。(MSX-JEが内蔵されていない機種ではMSX-JE(HBI-J1等)が必要です。) MSX2 ×2

-対応プリンター:HBP-F1C、HBP-F1、PRN-M24II

文書作左衛門(ぶんしょさくざえもん)
メインRAM64KB以上/V-RAM128KB ©Sony Corporation
イラスト・デザイン ©Broderbund Japan
HBS-B012D **標準価格6,800円(税別)**

はがきならおまかせ。データベース感覚の住所録ソフト。

●ディスク1枚につき約1,000件の住所登録ができ、多重検索、五十音順自動ソート、グルーピングも可能。●毛筆フォントディスク付属で、毛筆書体による宛名印字ができる。●はがき裏書専用ワープロつき。(MSX-JEが内蔵されていない機種ではMSX-JE(HBI-J1等)が必要です。) MSX2 ×3

-対応プリンター:HBP-F1C、HBP-F1、PRN-M24II

はがき書右衛門(かきえもん)
メインRAM64KB以上/V-RAM128KB ©Sony Corporation
HBS-B013D **標準価格7,800円(税別)**

カードもはがきもレターヘッドも多彩にこなす。カラープリントのための簡単、充実ソフト。

●グリーティングカード、はがき、ポスター、封筒など7種類のメニューを用意。●イラストパターンは126種類。オリジナルイラスト作成もできる。(漢字ROMが必要です。) MSX2 ×2

-対応プリンター:HBP-F1C(7色カラー印刷可)、HBP-F1、PRN-M24II

手づくり印刷キット
プリントショップII
メインRAM64KB以上/V-RAM128KB ©1988 Broderbund Japan/©1989 Sony Corporation
HBS-B014D **標準価格12,800円(税別)**

MSX2パソコンが漢字BASICマシンに変身。

いままでのMSX2機でもBASIC上で漢字が使用できる。HB-F1XDmk2やF1XDと組み合わせれば、『文書作左衛門』『はがき書右衛門』も使用可能。

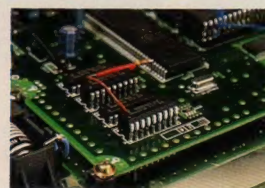
●JIS第1/第2水準漢字ROM内蔵。●MSX-JE内蔵。●約150,000語(複合語含む)の連文節変換辞書内蔵。
メインRAM64KB以上/V-RAM128KB ©ASCII Corporation ©1985、エルゴソフト ©1985、1988、Sony Corporation
MSX標準日本語カートリッジHBI-J1 **標準価格17,000円(税別)**

F1·SOFTWARE

●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108 東京都高輪局区内ソニー(株)カタログMM係へお申し込み下さい。

MARCH
1991
3

特集 —— 56
A1ST チューンアップ作戦

発売間もないパナソニックのFS-A1STを、大胆にも改造してしまうのだ。本体内部にドライブを増設して、セパレートキーボードを付けて。Mマガオリジナルのturbo Rマシンが誕生する。でも工作に自信のない人は腕を上げてからだよ。

MAGAZINE
FOR
HOME
PERSONAL
COMPUTER
SYSTEM

CONTENTS

COVER
『Friend Giskard』
ロボットと帝国
アイザック・アシモフより
イラスト/加藤　直之
デザイン/荒井　清和
製　版/宮田　秀樹

42

46

48

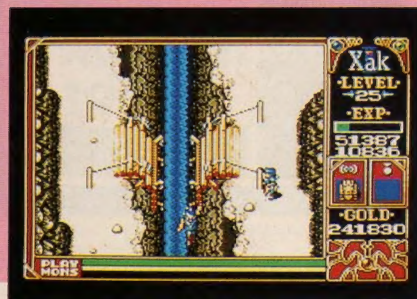
発行所 株式会社アスキー 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03-3796-1903

MSX SOFT TOP 30

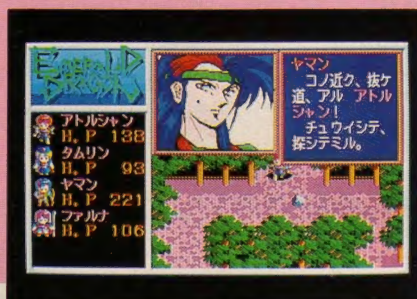
ドッと新作ソフトが発売された12月。混戦のなか、戦いに勝ち抜き１位の座を獲得したのは『サークⅡ』だった。そしてそれを追いかけるように『エメラルド・ドラゴン』が続く。両者とも、読者の期待度の高かったソフトだけに、今後の動向が気になるところだ。ロールプレイングとシミュレーション、1991年もこれか!?

1 サークⅡ

●マイクロキャビン　'90年12月14日発売

うひゃひゃ、初登場１位の座はもらったよん!! などと浮かれている場合じゃないな、『サーク』ファンの皆様、応援ありがとうございました。よりグレードアップした、サークの世界をお楽しみいただけたでしょうか？　来月もよろしくネ。

2 エメラルド・ドラゴン

●グローディア　'90年12月26日発売

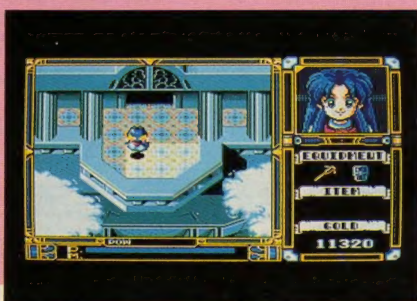
オープニングデモ、実際に目の当たりにした感想はどう？　誌面で見るのとは、また違った感動でしょ？　ゲーム内容も、今までに発売されたどのロールプレイングにも引けを取らないすばらしいデキだ。未体験のキミはさっそくトライすべし。

3 ディスクステーション20号

●コンパイル　'90年12月7日発売

これ１本で、MSXソフトのすべてがわかる！ DSってそういう存在なんだよね。そのDSも、この号をもって発刊２周年だ。２年間のあいだには、『魔導物語』などの秀逸ソフトも生みだしたDSだもの、今後も毎月楽しみにしてますよ！

4 FRAY サーク外伝

●マイクロキャビン　'90年12月6日発売

ラトクを追いかけ今日も行く！　フレイちゃんは頑張ります。軽快な音楽、巧妙なギャグ、テンポよく進むストーリーと、三拍子揃ったアクションゲーム、それが『FRAY』です。一部では、あの『サーク』以上とのウワサもチラホラ……。

5 銀河英雄伝説Ⅱ

●ボーステック　'90年12月21日発売

いわゆる美形キャラが多数登場するが、それだけに頼っているわけではない。それどころか、バリバリのシミュレーションゲームなのだよ、この『銀河英雄伝説Ⅱ』は。だから「ああラインハルト様ぁ♡」なんて買っちゃうと、痛い目見るぜ。

※標準価格(メーカー希望小売価格)には、消費税は含まれておりません。

順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名	対応機種	メディア	価格	ジャンル	得点
1	NEW	サークII	マイクロキャビン	MSX2	2DD	8800円	ロールプレイング	4190
2	NEW	エメラルド・ドラゴン	グローディア	MSX2	2DD	8800円	ロールプレイング	4140
3	NEW	ディスクステーション20号	コンパイル	MSX2	2DD	2980円	アプリケーション	4010
4	NEW	FRAY サーク外伝	マイクロキャビン	MSX2 turbo R	2DD 2DD	7800円 7800円	アクション	2920
5	NEW	銀河英雄伝説II	ボーステック	MSX2	2DD	9800円	シミュレーション	2290
6	NEW	スーパーピンクソックス	ウェンディマガジン	MSX2	2DD	4800円	アプリケーション	1990
7	NEW	ランペルール	光栄	MSX2 MSX2	2DD メガROM	9800円 11800円	シミュレーション	1970
8	NEW	DPS SG	アリスソフト	MSX2	2DD	6800円	アドベンチャー	1480
9	NEW	フリートコマンダII 黄昏の海域	アスキー	MSX2	ROM	9800円	シミュレーション	1270
10	NEW	ティル・ナ・ノーグ	システムソフト	MSX2	2DD	8800円	ロールプレイング	1260
11	2	大航海時代	光栄	MSX2 MSX2	2DD メガROM	9800円 11800円	シミュレーション	1050
11	9	F1道中記	ナムコ	MSX2	2DD	6800円	アクション	1050
13	4	三國志II	光栄	MSX2 MSX2	2DD メガROM	14800円 14800円	シミュレーション	710
14	NEW	コラムス	日本テレネット	MSX2	2DD	7200円	パズル	570
15	6	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	日本ファルコム	MSX2	2DD	8700円	ロールプレイング	500
16	NEW	花のももこ組!	日本物産	MSX2	2DD	8700円	テーブルゲーム	450
17	14	ソリッドスネーク メタルギア2	コナミ	MSX2	SCC搭載ROM	7800円	アクション	410
17	19	エクスタリアン	ディー・オー	MSX2	2DD	6800円	ロールプレイング	410
19	NEW	シード オブ ドラゴン	リバーヒルソフト	turbo R	2DD	8800円	アクション	370
20	5	ピーチアップ7号	もものきはうす	MSX2	2DD	3800円	アプリケーション	350

順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名
21	7	電脳学園シナリオIII トップをねらえ!	ガイナックス
22	NEW	にゃんぴ/サムゲームス総集編	コンパイル
23	NEW	ウィザードリィ3	アスキー
23	11	ロードス島戦記	ハミングバードソフト
25	3	野球道II	ブラザー工業
26	1	ディスクステーション12月号	コンパイル
27	—	信長の野望・戦国群雄伝	光栄
27	—	世界で一番君が好き!	カクテル・ソフト
29	12	ランダーの冒険III 闇に魅せられた魔術師	コンパイル
30	—	ロードス島戦記 福神漬	ハミングバードソフト

ジャンル

集計方法 このランキングは、9ページに掲載されている全国の調査協力店から寄せられた、実際のゲームの販売本数に基づき集計されたものです。

集計期間 1990年12月1日から12月31日までの期間が対象となっています。

読者が選ぶTOP20

三國志Ⅱ

⬆収まるべきところに収まり、大満足の『三國志Ⅱ』御一行様……⁉

最後まで接戦の続いた1990年のBHS(ベストヒット・ソフトウェア)大賞も、今月で最終的な決着がついた。結果としては『三國志Ⅱ』が、僅差で『サーク』を抑える形となったが、いずれのソフトも甲乙つけがたい傑作ばかりだよね。

また来月からは新たな集計を始めるので、キミの「これが一番!」というソフトを選び、ドンドン投票してほしいな。

今月のTOP10

ランク	前回	ソフト名	メーカー名	得票数
1	1	三國志Ⅱ	光栄	219
2	4	イースⅡ	日本ファルコム	164
3	3	サーク	マイクロキャビン	156
4	2	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	日本ファルコム	130
5	7	ロードス島戦記	ハミングバードソフト	98
6	5	ソリッドスネーク メタルギア2	コナミ	84
7	9	ワンダラーズ フロム イース	日本ファルコム	83
8	8	大航海時代	光栄	73
9	6	BURAI 上巻	リバーヒルソフト	65
10	−	FRAY サーク外伝	マイクロキャビン	40

●1月7日現在

累計TOP20

ランク	前回	ソフト名	メーカー名	得票数
1	2	三國志Ⅱ	光栄	1062
2	1	サーク	マイクロキャビン	1031
3	3	イースⅡ	日本ファルコム	955
4	4	ワンダラーズ フロム イース	日本ファルコム	835
5	7	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	日本ファルコム	611
6	6	ロードス島戦記	ハミングバードソフト	593
7	5	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	553
8	8	BURAI 上巻	リバーヒルソフト	510
9	9	ソリッドスネーク メタルギア2	コナミ	437
10	10	スナッチャー	コナミ	319
11	11	Dante	MSXマガジン	300
12	12	激突ペナントレース2	コナミ	289
13	13	ルーンワース 黒衣の貴公子	T&Eソフト	280
14	14	SUPER大戦略	マイクロキャビン	257
15	15	SDスナッチャー	コナミ	252
16	16	スペースマンボウ	コナミ	224
17	17	三國志	光栄	211
18	18	テトリス	BPS	193
19	19	アレスタ2	コンパイル	181
20	20	ファイナルファンタジー	マイクロキャビン	168

●1月7日現在

TAKERU TOP10

今月6位に初登場の『パラメデス』は、みんなの大好きなアクションパズルゲームだ。パズルゲームと言えば、『テトリス』や『クォース』などのタイトルが頭に浮かぶ人も多いだろうが、この『パラメデス』もハマり込んだらやめられないぞ。とくに、いまやアクションパズルに欠かせない、対戦モードはお勧めする。

また、コンピューターが対戦の相手を務めてくれるモードもあるので、お友達のいないキミも、安心して対戦プレーが楽しめるぞ⁉ よかった、よかった。

ランク	ソフト名	メーカー名	機種	TAKERU価格[税込]
1	野球道Ⅱ	日本クリエイト	MSX2	8000円(3.5D)
2	MSXディスク通信 1月号	MSXマガジン	MSX2	3000円(3.5D)
3	MSXファンダムライブラリー8	MSX・FAN	MSX2	2800円(3.5D)
4	Dante	MSXマガジン	MSX2	4500円(3.5D)
5	吉田コンツェルン	MSXマガジン	MSX2+	4500円(3.5D)
6	パラメデス	ホット・ビィ	MSX2	4900円(3.5D)
7	リップスティックアドベンチャー2	フェアリーテール	MSX2	6800円(3.5D)
8	MSXディスク通信 創刊号	MSXマガジン	MSX2	3000円(3.5D)
9	電脳学園シナリオⅢ トップをねらえ!	ガイナックス	MSX2	7400円(3.5D)
10	MSXディスク通信 12月号	MSXマガジン	MSX2/turbo R	3000円(3.5D)

●1月14日現在

パラメデス

⬆スピードプラス思考力の要求される、高度なパズルゲームだ。

期待の新作ソフトTOP10

ランスII 反逆の少女達

⬆発売が延びちゃって残念！　でも待つ楽しみが持続すると思えばハッピッピ！

先月から引き続き、『信長の野望・武将風雲録』と『提督の決断』の光栄ブラザーズがワン・ツーを飾った。光栄のゲームの特徴といえば、まず値段がちょい高め、マニュアルが分厚い。そしてプレーを始めたら、もう時間のたつのも忘れてしまうってところかな。こう次々と新作を発表されると、嬉しいのも確かだけど、おサイフの中身が気になっちゃうよね。

ランク	前回	ソフト名	メーカー名	得票数
1	1	信長の野望・武将風雲録	光栄	256
2	2	提督の決断	光栄	150
3	4	アルシャーク	ライトスタッフ	53
4	6	ポッキー2	ポニーテールソフト	41
5	−	ファンタジーIV	スタークラフト	31
6	10	シンセサウルスVer. 3.00	BIT²	29
7	−	火星甲殻団 ワイルドマシン	アスキー	21
8	7	ランスII　反逆の少女達	アリスソフト	15
9	−	MSX-Detapack	アスキー	14
9	−	[ドラゴン・シティ]X指定	フェアリーテール	14

●1月7日現在

世界はバラ色、レビューは楽し！

『クインプル』を小学3年生の子供と楽しんでます。ノリの良いBGMとともに、「お父さん違うよ！　そっちじゃない！」という子供の叫び声が聞こえれば、思わず年も忘れ、クイを打つ手にも力が入るというもの。ゲームを勉強の敵と毛嫌いする前に、こうやって親子のコミュニケーションに役立ててみてはいかが！

長野県 森田　寛 39歳

僕が推薦するゲームは『SDスナッチャー』だ。スーパーデフォルメ化した主人公たちが、顔に似合わぬシリアスな演技をし、かっこいい戦闘シーンをこなす。

そしてこれだけでも買ってよかったと思えるような、すばらしいサウンド。ちょっと古めのゲームだけど、買って損はないよ。

宮崎県 日高琢也 19歳

『FRAY サーク外伝』は楽しい!!　個性的なモンスターやグラフィックはもちろん、細かく設定された人物設定も魅力的だ。最初にやったときには難しかったけど、慣れれば操作も思いのまま。ところどころに挿入されているサークの音楽に、スタッフの遊び心も感じられるしね。サークの世界よ、ドンドン広がれ！

兵庫県 粟津智子 13歳

今月のモニター当選者

ドラゴンナイトII
北海道 岩崎　誠 16歳

ファンタジーIV
栃木県 佐山浩之 17歳

提督の決断
大阪府 藤原広光 17歳

ポッキー2
岡山県 宗高　修 17歳

火星甲殻団
熊本県 松本武志 15歳

調査協力店リスト

北海道

店名	電話
ラルズプラザパソコンランド	☎011-221-8221
デービーソフト	☎011-222-1088
九十九電機札幌店	☎011-241-2299
光洋無線電機EYE'S	☎011-222-5454
パソコンショップハドソン	☎011-205-1590

東北

店名	電話
庄子デンキコンピュータ中央	☎022-224-5591
デンコードーDaC仙台本店	☎022-261-8111
デンコードーDaC仙台東口店	☎022-291-4744

東京

店名	電話
サトームセンパソコンランド	☎03-3251-1464
システムイン秋葉原	☎03-3251-1523
ヤマギワ　テクニカ店	☎03-3253-0121
ラオックス　中央店	☎03-3253-1341
第一家電ableパソコンシティ	☎03-3253-4191
真光無線	☎03-3255-0450
石丸電気マイコンセンター	☎03-3251-0011
富士音響マイコンセンターRAM	☎03-3255-7846
マイコンショップPULSE	☎03-3255-9785
マイコンショップCSK新宿西口店	☎03-3342-1901
ソフトクリエイト渋谷本店	☎03-3486-6541
J&P 渋谷店	☎03-3496-4141
池袋WAVE	☎03-5992-8627
J&P 八王子そごう店	☎0426-26-4141
ムラウチ八王子	☎0426-42-6211
J&P 町田店	☎0427-23-1313
まちだ東急百貨店　コンピュータショップ	☎0427-28-2371

関東

店名	電話
パソコンランド21太田店	☎0276-45-0721
パソコンランド21高崎店	☎0273-26-5221
パソコンランド21前橋店	☎0272-21-2721
ICコスモランド　あざみ野店	☎045-901-1901
鎌倉書店	☎0467-46-2619
多田屋サンピア店	☎0475-52-5561
西武百貨店大宮店 コンピュータフォーラム	☎048-642-0111
西武百貨店所沢店 コンピュータフォーラム	☎0429-27-3314
ボンベルタ上尾	☎048-773-8711
ラオックス志木店	☎0484-74-9041

中部

店名	電話
真電本店	☎025-243-6500
PiC	☎025-243-5135
三洋堂パソコンショップΣ	☎052-251-8334
カトー無線本店	☎052-264-1534
九十九電機名古屋1号店	☎052-263-1681
パソコンショップ　コムロード	☎052-263-5828
すみやパソコンアイランド	☎0542-55-8819
うつのみや片町店マイコンコーナー	☎0762-21-6136

大阪

店名	電話
ニノミヤパソコンランド 大阪駅前第4ビル店	☎06-341-2031
マイコンショップCSK	☎06-345-3351
J&P阪急三番街店	☎06-374-3311
上新電機あびこ店	☎06-607-0950
ニノミヤエレランド	☎06-632-2038
プランタンなんばパソコンソフト売場	☎06-633-0077
ニノミヤ別館	☎06-633-2038
J&Pテクノランド	☎06-634-1211
上新電機日本橋5ばん館	☎06-634-1151
J&Pメディアランド	☎06-634-1511
上新電機日本橋7ばん館	☎06-634-1171
上新電機日本橋3ばん館	☎06-634-1131
上新電機日本橋8ばん館	☎06-634-1181
上新電機日本橋1ばん館	☎06-634-2111
NaMUにっぽんばし	☎06-632-0351
J&P千里中央店	☎06-834-4141
上新電機泉北パンジョ店	☎0722-93-7001
ニノミヤムセン阪和店	☎0724-26-2038
上新電機きしわだ店	☎0724-37-1021
上新電機いばらき店	☎0726-32-8741
J&Pくずは店	☎0720-56-7295
J&P高槻店	☎0726-85-1212
上新電機せっつとんだ店	☎0726-93-7521
上新電機いけだ店	☎0727-51-2321

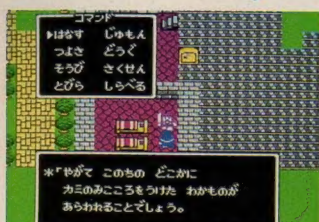
近畿

店名	電話
上新電機わかやま店	☎0734-25-1414
ニノミヤムセンパソコンランド和歌山店	☎0734-23-6336
J&P和歌山店	☎0734-28-1441
上新電機やぎ店	☎07442-4-1151
上新電機たわらもと店	☎07443-3-4041
J&P京都寺町店	☎075-341-3571
パレックスパソコン売場	☎078-391-7911
三宮セイデンC-SPACE	☎078-391-8171
J&P姫路店	☎0792-22-1221
上新電機にしのみや店	☎0798-71-1171

中国・四国

店名	電話
ダイイチ広島パソコンCITY	☎082-248-4343
紀伊国屋書店岡山店	☎0862-32-3411

九州

店名	電話
カホマイコンセンター	☎092-714-5155
ベストマイコン福岡店	☎092-781-7131
トキハマイコンセンター	☎0975-38-1111
ダイエー宮崎店	☎0985-51-3166

⬆読者の移植希望も多い『ドラゴンクエスト』シリーズだケド!?

さて、今月はまず、読者からきたこんなおたよりから紹介しよう。

僕が移植して欲しいのは『ドラゴンクエストⅢ、Ⅳ』と『ソーサリアン』だ。このソフトは、MSXユーザーなら誰でも待ち望んでいるんじゃないかな？　とくに『ドラゴンクエストⅢ』はⅠ、Ⅱとストーリーに関連性があるわけだしね。現在僕は受験生なのでなにもできないんだけど、見事合格のあかつきには、自分で移植を手掛けてみたいと思います。

北海道 藤田一平 15歳

このおたよりを読んで、キミたちはどう思うかな？　ふだん編集部に寄せられる読者からのおたよりの大半は、〝～して欲しい〟という要望ばかりで、自分から何かをしようというものはごくわずか。そんななかで、〝移植をやってみたい〟という藤田君からのおたよりには、編集部も勇気づけられる思いだ。こういった積極的なユーザーが育ってきてくれることは、編集部としてもメーカーとしても嬉しいかぎり！　今後もおたよりは、下記のあて先まで送ってね。

あて先
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
Mマガホットライン係

移植希望ソフトTOP10

ランク	前回	ソフト名	メーカー名	得票数
1	—	ソーサリアン	日本ファルコム	156
2	—	シムシティー	イマジニア	104
3	—	ドラゴンクエストⅢ	エニックス	82
4	—	サイレントメビウス	ガイナックス	78
5	—	ポピュラス	イマジニア	62
6	—	大戦略Ⅲ'90	システムソフト	34
7	—	ダンジョン・マスター	ビクター音楽産業	33
7	—	ダイナソア	日本ファルコム	33
9	—	大戦略Ⅲ	システムソフト	29
10	—	ファイナルファンタジーⅡ	スクウェア	27

●1月7日現在

ソーサリアン

⬆とうとうMSXでも遊べちゃう!! 果報は寝て待てとも言うからねぇ。

『ソーサリアン』移植決定！　まずはこの朗報からお知らせしよう。かねてから移植希望の高かった、日本ファルコムの『ソーサリアン』がついに移植されることとなった。そこで我がMマガ編集部は、日本ファルコムさんに詳細を尋ねることにした。以下、その内容を掲載しよう。「まあ以前から、移植の要望の強かったゲームですからね。こちらとしても、できるだけユーザーさんの希望に添いたいなぁという気持ちはあったんですよ」うんうん、さすがにユーザーのことを第一に考えてくれる会社だけありますな、日本ファルコムは。

で、次に気になる発売日についてなんだが、こちらは販売を担当するTAKERUに問い合わせてみた。「ファルコムさんの主義として、絶対に発売日を遅らせないということが挙げられます。ですからまだ、今の段階ではお知らせできないんですよ」うーんそうか、しかし年内には発売できそうということなので、お楽しみに♡

アンケートはがきチェック

今月も、みんなのおはがき、チェックチェックしちゃいましょう。

Q：アンケートはがきの移植希望ソフトTOP10欄の、メディアってなーに？

A：今回、一番質問が多かったのがこの内容についてだったな。ふつう、移植という場合、元になるものがあるわけだよね。ここでは、その元々のソフトを動かすことのできるハードのことをメディアといっているんだ。つまり例を挙げると、『ドラゴンクエストⅢ』のメディアはファミリーコンピューター。『ダイナソア』ならPC8801がメディアにあたるんだ。これでもう、大丈夫だね。

Q：アンケートはがきって、古いのを使ってもへーきなの？

A：おたより欄に関しては、差出有効期間が切れていない限り問題ナシ。しかし裏のマークシート部分は、毎月7日締めで集計を取っているんだ。先月もいったとおり、アンケートはがきは編集部にとっては大切な資料となるもの。できるだけ発売号数に合わせて投函して欲しいな。

〔売ります買います〕必勝法

〝毎月何通も応募しているのに掲載されません。どうしてでしょう〟ある日編集部にこんなおたよりが届いた。よし、担当者が必勝法を伝授しようではないか。

まず応募の際の注意を熟読すること！　毎月この注意を守れない人が結構いるんだ。たとえば18歳未満の方は、必ず保護者の署名が必要となっているでしょ。これは、このコーナーには金銭が関わってくるので、トラブルが起こるのを防ぐためにも絶対に必要なものなんだ。またここでいう保護者の署名とは、応募する本人が書いたものじゃダメ。署名というのは、あくまでお父さんやお母さんなどに直接書いてもらうもののことなんだからね。

このコーナーに送られてきた応募用紙は、すべて開封してチェックしたのちに、抽選にかけられる。だから、注意事項をキチンと守っていれば、誰にでもチャンスはあるんだよ。ただ、担当者としては、できるだけ多くの人を掲載したいと思うんだ。だからなるべくなら、見本にもあるように、欲張らず簡潔な文章にまとめて欲しいな。では、みんなの健闘を祈る!!

日本一の電気街だ!!

東京ショッピングマップ

やって来ました秋葉原!!

都内のパソコンショップとそのお店のお買い得な情報を紹介していくこのコーナー、第2回目は、今や世界的観光名所となっている秋葉原電気街にやって来たのだ。

大小さまざまな電気店が建ち並ぶ秋葉原で、Mマガ取材班が訪れたのは〝でっかいわぁ〟でおなじみの石丸電気マイコンセンターだ。

3階建ての1階にはパソコンのハードと周辺機器が置かれているぞ。最近のMSX本体はワープロ内蔵がほとんどなので、プリンターといっしょに買っていくお客さんが多いそうだ。2階はワープロやキーボードなど。そして3階が書籍とパソコンソフトのフロアとなっている。きれいに整頓されたソフトがズラリと並んでいる光景は壮観そのもので、ゲームはもちろんアプリケーション関係も充実しているのが特徴だ。中には、ほかのお店ではなかなか見られないような、懐かしのソフトも揃っているぞ。このことを店員の木村さんに尋ねてみると〝ウチでは、品揃えに力を入れております。わざわざお越しいただいたお客様にご満足していただけるように、新旧にとらわれず、できるかぎり多くの種類のソフトを取り揃えております〟とのこと。もうひとつの特徴は、調べものができる『資料コーナー』や、売れ筋ソフトがひと目でわかる『今週のMSXゲームベスト5』などのコーナーが設置されていて商品購入の参考になるってこと。

店員さんも皆親切で、安心して買い物のできるこのお店、秋葉原の要チェックポイントだね!!

石丸電気マイコンセンター

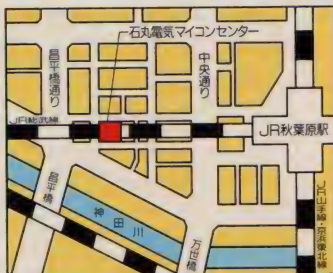
〒101 東京都千代田区外神田1-4-21 ☎03-3251-0011

⬆定番はシミュレーションですねと阿部さん。
➡今回お世話になった逸見政孝似の木村さん。

➡石丸電気本店の正面にある3階建ての建物がマイコンセンターだ。上には総武線が走っているぞ。

⬆Mマガはもちろんのこと、兄弟誌のログインや月刊ASCIIも置いてあるのだ。

ズラリ揃ったソフト群

⬆もし店頭になくてもメーカーや問屋に在庫があれば翌日夕方には取り寄せてくれる。

⬇あなたの家の近所で、欲しいソフトが見つからない場合はココへ来るべし。

Mマガニュース ～衝動買いの巻～

衝動買い好きな人が多いことで知られる(?)Mマガ編集部だが、この東京ショッピングマップの取材で石丸電気マイコンセンターに行ったおり、またもや衝動買いがおこなわれていたことが発覚したのである。

モノはYAMAHAのデジタルパーカッションDD-11というシンセドラム。今回の購入者はカメラマンの木村早知子。見本品でしばらく遊んだあと〝買ってくる〟といい残しレジへ直行! その後〝あれは友達へのプレゼント用なの〟と言っているが、真偽のほどは定かではない。

今月の㊢情報

さあさあ、よってらっしゃい、見てらっしゃい。毎月、とっても新鮮で、耳よりの情報をお送りする、みなさんお待ちかね? の今月の㊢情報だよぉ。今回のネタはちょっとすごい。何がすごいって、それは読んでのお楽しみサ。

この石丸電気マイコンセンター3階のソフト売り場には、資料コーナーのとなりに特価品コーナーっていうのがあるんだな。そこに並んでいるのは、かつてヒットした懐かしのソフトたちで、その値段がナントビックリの超破格っていうわけなんだ。それでは、気になるソフトを教えちゃおうか。それは『コナミの占いセンセーション』と『プロ野球ファミリースタジアム ホームランコンテスト』の2本。価格のほうは、定価の約5割～7割引きの超破格だぁ。特にバレンタインの近いこの時期には、『占いセンセーション』をお勧めするよ。彼女とふたりきりで、いろいろ占ってみてはどうかな。盛りあがること請け合いだよぉ!!

NEW SOFT

外はまだまだ寒い日が続きそうだから、家でおとなしくゲームでもしてようかなあ。

過去のシリーズを超えた新生『ファンタジー』、ついに見参!

ファンタジーⅣ

英雄の血脈

正統派RPGファンよ、喜べ! あのファンタジーシリーズの最新作がついにMSXで登場するぞ。今回は前3作で冒険した3つの島すべてが舞台になり、新たなストーリーが繰り広げられるのだ。

RPGファン待望の『ファンタジーⅣ 英雄の血脈』がついにMSXで発売されることになった。ファンタジーはもともとシミュレーションゲームでは定評のあるアメリカのSSI社から発売された本格派RPGシリーズだ。全3部で構成されたその内容は、悪の魔術師ニカデモスと冒険者たちの戦いを描いたもので、1作目『ジェルノアの章』2作目『フェロンラの章』と続き、シリーズ最終作である3作目『ニカデモスの怒り』でニカデモスは倒され、物語は一応の完結を迎えたのである。

しかしそう考えてみると、今回のファンタジーⅣが前シリーズとどうからんでくるのかが気になるところだろう。だって、ファンタジーは全3作で完結したシリーズもののはずだったんだからねえ。じつは、倒していたと思われていたニカデモスが生きていたのだ! ……なんてありきたりなシナリオでは、ない。残念ながら(?)ニカデモスはしっかりと勇者たちに倒されちゃっているので、もう直接は出てこないのだ。まあ、このあたりは実際にゲームを始めてみればわかることなので、今はヒミツかな。

また、今回は『ファンタジーⅠ～Ⅲ』で登場した地域すべてが冒険の舞台になっている。前作のファンだった人は懐かしく感じることだろう。前作とのこまかな違いは次のページで解説することにして、とりあえずは下に書いてあるファンタジーシリーズの舞台、スカンドール島の歴史を読んでくれ。

☗新しい冒険の始まり。平和そうに見えるファンタジーの世界に、魔の手が。

ファンタジー前3作の歴史

Ⅰ ジェルノアの章

スカンドール島は、さまざまな種族の発生の地である。島の住民は共存して平和な時代を送っていたが、悪の魔術師ニカデモスの出現によってその時代は終わりを告げようとしていた。ニカデモスは手始めにスカンドールの南東にあるジェルノア島にブラック・ナイトの軍隊を送り込み、破壊の限りをつくし始めたのだ……!

☗ファンタジーシリーズの記念すべき1作目。初期のコンピューターRPGの代表作のひとつ。

Ⅱ フェロンラの章

冒険者たちの活躍によりジェルノア島の危機はまぬがれた。が、ニカデモスは次の狙いとしてフェロンラ島に呪いをかけ、9匹のビーストを島に放っていたのだ! ジェルノアの戦いでニカデモスに逃げられた冒険者たちはその話を聞きつけ、ジェルノア島の港町であるパピコットにやって来た。今こそジェルノアでの決着をつけるときだ!

☗待望のファンタジー第2弾。シナリオは当然変わっているが、ゲームシステムはほぼ同じだ。

Ⅲ ニカデモスの怒り

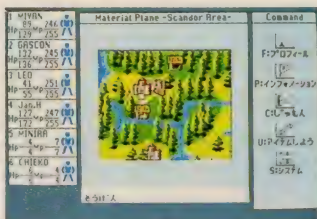
一度ならず二度までも野望を打ち砕かれたニカデモスは、最後の戦いとしてすべての悪をスカンドール島に結集させ、自らが指揮をとることで島を荒しまわった。力をつけたニカデモスに対抗するため、冒険者たちは賢者フィルモンとウッド卿に力を借りて最後の冒険に出るのだが……。ファンタジーシリーズの最後を飾った作品だ。

☗シリーズ最後の作品として作られたはずの(?)3作目。マウスで全操作ができるようになる。

舞台は20年後、ペンドラゴンの町から物語は始まる

☗今回から町のグラフィックが追加された。前作ではわからなかったけど、ペンドラゴンってこんな町並だったんですね。

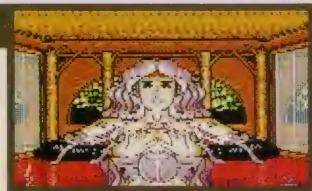
ファンタジーⅣのスタート地点となるのはスカンドール島のペンドラゴンという町だ。前作のファンタジーⅢのスタート地点でもあるので、覚えている人もいるんじゃないかな。今回はこの町の紹介をしつつ、ゲームの目的を述べていくことにしよう。なにしろ、今までのシリーズと違って〝ニカデモスを倒す〟というような明確な目的がないんだもんね。

このペンドラゴン、町にある施設は前作とほとんど変わっていない。ギルドでパーティーを編成したあと町の外に出て冒険できるようになるのも前作とほぼ同じだ。代わった点は英雄の殿堂という建物が新たにできたということぐらいかな。とりあえず、パーティーの準備ができたら町を出てみよう。ファンタジーⅢから20年後という時代設定のためか地形が少し変わっているけれど、前作をプレーした人ならここがまぎれもなくスカンドールであることがわかるはず。そして今回は町の東にあるタウンホールで、ある任務を授かり、冒険の旅が始まるのだ。

☗ゲーム開始時のペンドラゴンの町のまわりはこんな地形になっているのだ。移動は、矢印のようなものを動かして進む。

ギルド

冒険者がかならずお世話になるギルド。キャラクターの作成から、パーティー(最大6人まで)を編成したりといった基本的なことはすべてここで行なわれるわけだ。このほかにも、魔法の習得やレベルを上げたあとのトレーニングはここでしかできなかったりする。

ミスティック

神託所とも占い所とも呼ばれるが、ミスティックというのがシリーズをとおしての名称。ここを訪れるとパーティーの現在のスコアを教えてくれる。このスコアとはゲームの進み具合を得点にしたものだ。ゲーム序盤では〝ひよっこ〟というカワイイ称号を与えられる。

英雄の殿堂

今回から新たに加わったのがこの栄光の殿堂だ。これまでのシリーズをとおして登場した歴史上を飾った人物であるニカデモス、フィルモン、ウッド卿の3人が奉られているのだ。とはいえ、ニカデモス以外のふたりはまだ生存中なんだそうだけどね。

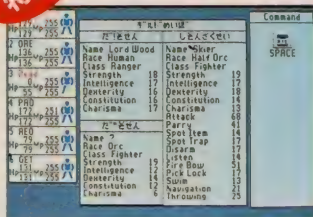
宿屋

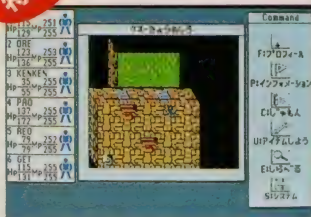
ヒットポイントを回復してくれるこの宿屋以外にも、武器や鎧などの装備品の売買を行なう鍛冶屋、キャラクターのお金の預け入れをしてくれる銀行という施設がある。またペンドラゴンにはないが、港町に行けば船大工が海を渡らせてくれるところもあるのだ。

シリーズ最新作ならではの新機軸満載だ

前3作から時期をおいて登場しただけあって、ファンタジーⅣは新しい試みがたくさん盛り込まれた作品に仕上がっている。たとえば、キャラクターメイキング時に〝祖先〟という新しい概念が導入されたことは過去のシリーズになかった新しい要素だ。ここでおもしろいのは、祖先として選べるのは前作に登場した15の種族（今回から18種族に増えたが）のほか、シリーズに登場した歴史上の人物も祖先として使うことができる点だ。ファンタジーの世界で歴史上に残った人物と言えば、そう、あのニカデモスや賢者フィルモン、ウッド卿の3人。つまり、ニカデモスを祖先としたキャラクターを作ることもできてしまうわけで、これはかなり強力なことがわかるだろう。祖先の能力の継承や種族のかけ合わせが関係してくるというこういった細部の作り込みは、舶来RPGならではのアイデアである。

ただ、シリーズ最大の特徴であるオートマッピングシステムがなくなったのはちょっと残念。もとのファンタジーシリーズ自体が玄人受けする隠れた名作だっただけに、この新しいファンタジーがどうユーザーに受け止められるか、期待したいところだよね。

特徴1 祖先を選択できる

☗今回から新たに加えられた〝祖先〟という概念を持ち込んだキャラクターメイキング。画面は、ウッド卿とオークの戦士(げ)の間に生まれたキャラクターを作ったところだ。能力はさすがに高いようだけど、種族がハーフオークってのが気にかかる部分だ。失敗父ちゃんか？

特徴2 立体的なダンジョン

☗ファンタジーシリーズは町の外に出るとアウトドア画面に移る(左上のタイトル横の画面を参照)が、今回からダンジョンのシーンだけはななめ上からながめた立体的なアングルが採用されることになった。ビジュアルが強化され、雰囲気満点になった新しい世界に君も旅立とう。

特徴3 緻密な戦闘シーン

☗これはシリーズ当初から受け継がれている部分だろう。敵を直接攻撃するにしても〝狙い撃つ〟、〝つき刺す〟と命令がこまかく分かれていたりと、かなりシミュレーション的な作りが施されている。もちろん、面倒くさいと思う人にはコンピューターにまかせた自動戦闘もあるぞ。

ロールプレイング
■スタークラフト
■MSX2・2DD
■発売中
■9800円［税別］

ニチブツさんがまたやってくれました

花のももこ組!

脱衣麻雀を作らせたら日本一！　のニチブツの新作は、アーケードで大人気の『花のももこ組！』だ。女子高生ももこが裏麻雀界を相手に大暴れするぞ。

➡復讐の念に燃える女子高生ももこの戦いを描いた、ニチブツの脱衣麻雀シリーズ第3弾なのだ。

闇の組織、裏麻雀界からの刺客によって、父が経営する雀荘をメチャクチャにされてしまった女子高生ももこ。彼女は倒れた父の仇討ちのために、3人のお供を従えて〝花のももこ組〞を結成。麻雀世界の平和を守るために、裏麻雀界の撲滅を目指して刺客退治を始めたのであった……。

ニチブツが『制覇』、『麻雀刺客』に続いておくる、MSX版脱衣麻雀ゲーム第3弾。今回もアーケードゲームからの移植モノだ。

〝刺客〞という言葉が出てくることからもわかるとおり、このゲームは前作『麻雀刺客』の続編に当たる作品。前作同様コミカルな演出が光っていて、軽快なテンポでゲームが展開する。アーケードゲームからの完全移植なので、脱衣ゲームマニアの期待にも十分応えてくれるだろう。

テーブルゲーム
■日本物産
■MSX2・2DD
■発売中
■8700円［税別］

倒れた父の意志を継ぎ

⬆舞台はももこの父が経営する雀荘から始まる。裏麻雀界の刺客に父を倒されたももこは、復讐を胸に誓うのであった。

やって来ました裏麻雀界

⬆ももこらの一行は、裏麻雀界の刺客たちの足取りを追って各地を転々とすることになる。果たして敵のボスはどこに？

旅のお供を引き連れて

⬆ももこをお供する3人の女の子。3人ともかわいい外見に似合わず、鋭いワザを駆使してももこの手助けをしてくれる。

正義の戦いいざ始めん

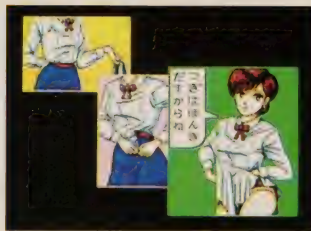
⬆刺客の潜伏場所を見つけたら、いよいよ麻雀で対決することになる。さすがに刺客だけあって、それなりに強いのだ。

おまけ スロットマシン

今回はオマケとしてスロットマシンゲームがついてくる。絵柄が揃うと、ギャルのエッチな自然画が現われるのだ。ただしこれをプレーするためには、本編を解いてパスワードを手に入れなければならない。

⬆ちょいと練習すればすぐにタイミングをつかめる。ギャルの絵は10種類ほど。

どんなにヘ理屈をこねようが、どんなにマンネリだと言われようが、脱衣麻雀の目的はやっぱりコレである。勝負に勝つたびに服を一枚、一枚……。いいなあ。しばしの間、戦いを忘れて、ギャルの肢体を堪能しよう。

勝てばウハウハ酒池肉林

負けても決してくじけるな

⬆戦いに敗れても、お供の子が文字どおり一肌脱いで励ましてくれる。うれしい。

あの超大作が、ついに登場!

提督の決断

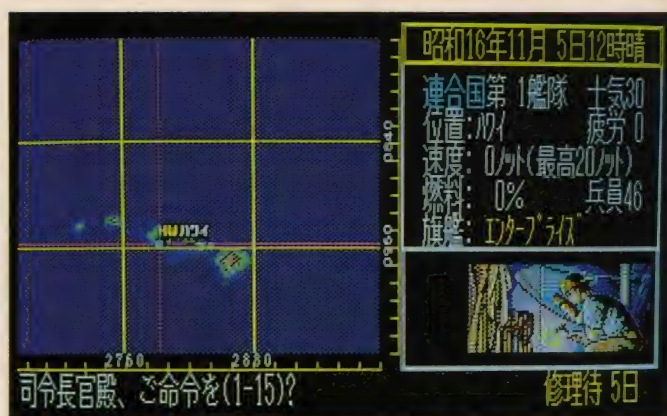
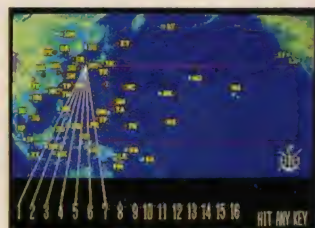
シミュレーションを作らせたら天下一のソフトハウス、光栄が太平洋戦争の艦隊戦を題材に、本格派シミュレーションを完成させたぞ！　ファンは涙すべし。

『提督の決断』は、もともと16ビット機用に開発されたシミュレーションゲームだった。太平洋戦争での艦隊戦のみならず、海軍提督として政治面での苦労も再現し、戦略や戦術、作戦級の思考も必要とした、かなり高度なゲームだったといえる。

ゲームが高度だということは、そのプログラムも高度なわけで、この提督の決断は、あまりにプログラム内容が複雑なため、発表当時は8ビット機への移植は不可能とまで言われていたのだ。

しかし、月日がたてば技術力も向上してくるもの。今まで指をくわえて眺めていたMSXユーザーよ。ついにキミたちも歴史に残る戦いに参加できるようになったのだ。光栄ファンや第二次世界大戦マニアならなおさら、涙して喜ぶのだ!

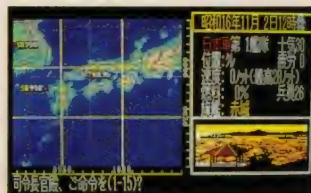
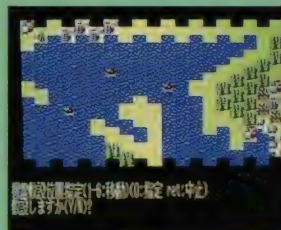
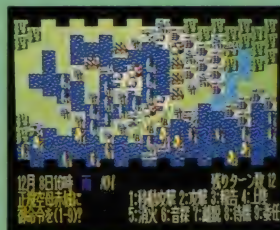
ちょっとおおげさに聞こえるかもしれないけど、このゲームの完成度を見ればそれも理解できるはず。今までの光栄シミュレーションで蓄積されたノウハウを、すべて使用しているといってもいいすぎではない。そのうえ、このMSX版は、オリジナルの98版とほとんど同等の出来というんだから、期待せずにはいられないでしょ。

シナリオは昭和16年の〝日米交渉決裂〟から昭和20年〝大和特攻〟まで9種類が用意され、ふたり同時プレーも可能。日本軍でも連合軍でも好きなほうでプレーができる。登場将校は40名にも及び、各人物によっていろいろなデータが設定されている。

残念ながら、現段階ではまだサンプルが届いてないので細かい紹介はできなかったけど、次号ではもっとハデに詳しく紹介をする予定なので、気になる読者は期待して待っててくれ。

シミュレーション
■光栄
■MSX2・ROM
■3月下旬発売予定
■1万4800円［税別］

登場艦船は270隻

さて、気になる登場兵器だけど、日本軍には戦艦大和や武蔵など有名どころが当たり前のように登場。もちろん連合軍にはアイオワやミズーリといったこれまた有名な戦艦が登場する。こいつらがハデに砲撃戦をするわけだな。

機動部隊としては、日本軍には赤城や加賀(くー、しびれる!)、連合軍にはエンタープライズやヨークタウンが航空機をバンバン飛ばしてくるわけだ。

そのほかにも、〝新兵器〟という何やらあやしげな兵器も存在するらしい。登場する兵器は、艦船だけでも270隻にも及ぶのだ!

超弩級のヘックス戦もある

このゲームには9種類のシナリオが用意されている。各シナリオによって、敵の正規空母を2隻沈めるとか、ハワイ基地を占領するなどの勝利条件があるわけだ。

光栄お得意のヘックス戦も、今回は一筋縄ではいかない。戦艦どうしの砲撃戦や、機動部隊による航空打撃戦のみならず、重要拠点となる基地を巡る上陸作戦や、補給戦、消耗戦など、あらゆる種類の戦闘が用意されているのだ。プレーヤーは海軍提督として、そういった場面に柔軟に対応していかねばならない。

また、日本軍には陸軍が存在し、プレーヤーはこの陸軍と共同して作戦をたてねばならない。しかし、史実でもそうだったように、海軍と陸軍はかなり仲が悪く、コンピューター担当の陸軍には、何度も泣かされるだろう。

ほかにも、各艦船の製造や改造、戦闘機や爆撃機の生産、基地周辺の住民への対応、燃料、資材、兵員の補給など、提督には頭のいたい問題ばかりだ。しかしそういった逆境に立ち向かい、勝利を得ることこそが、光栄シミュレーションの醍醐味ともいえる。

ランスとシィルの名コンビが再び登場

ランス2

アリスソフトの処女作である『ランス』の続編がついに登場した。前作よりもかなりスケールアップしたシナリオと美しいグラフィックが見どころなのだ。

➡4人の魔法使いのひとりマリア。ちょっとお仕置きしちゃいましょうかね。

アリスソフトというブランドができてからもう2年目を迎える。その処女作の『ランス』に続編が登場することになった。ノリはほぼ前作といっしょ。獣のような戦士ランスと、彼に奴隷のように扱われるけなげな魔法使いのシィル。

⬆これは占い師の今日子ちゃんでは？

⬆シィルの存在あってこそのランスだ。

このふたりが依頼された事件を解決していくストーリーだ。システムは前作同様、アドベンチャー半分のRPG半分といった感じ。

今回の事件は、カスタムという町の危機を救うため、その原因である4人の魔法使いを倒す、というもので、6ステージのシナリオから構成されている。各ステージによって主人公およびパーティーのメンバーが異なっていくのがおもしろいところだ。また今回のストーリーにはシィルに思いを寄せる青年も登場する。シィルを巡っての、彼とランスの三角関係がストーリー上の見どころかな？

さて、肝腎のグラフィックだけど、これはほとんど問題なし。グラフィックの枚数も大幅に増えているし、絵もかなりうまくなった。登場する女の子の数も、4人の魔法使いのほか、多くのキャラが登場するので心配はいらないぞ。当然、シィルも前作同様みごとな裸体を披露してくれるはずだ。ランスファン、いやシィルファンには堪えられない珠玉の1本になること間違いなし。

ロールプレイング
- ■アリスソフト
- ■MSX2・2DD
- ■6800円［税別］
- ■発売中

名作RPGのパート2がいよいよ登場

ドラゴンナイトII

すけべソフトとしては記録的な大ヒットを飛ばした『ドラゴンナイト』の続編だ。グラフィック、シナリオともに気合十分。前作を超えるヒットになるか？

➡呪いが掛かった女の子モンスターはみんな手ごわいぞー。頑張れタケル!!

ストロベリーフィールズの国をみごと危機から救い出した旅の剣士タケル。彼は今、とある商人のお使いで、1冊の本を届けるためフェニックスの町に来ていた。だが、その町で一泊し、次の日目覚めると町の様子が少し変わっていた。たくさんいた女の子がひとり残らず消えていたのだ。これは町はずれの塔に住む魔女の仕業で、彼女は誘拐した少女たちに呪いをかけ、モンスターに変身させて自分の塔を守らせていた。そして彼女たちの呪いを解く呪文が書かれている書物こそタケルが運んできた本だったのだ。しかし、この本もすでに魔女に奪われ塔の中にばらまかれている。はたしてタケルは少女たちを解放し、魔女を倒すことができるのだろうか？

かなり省略したけど、これが今回のストーリーだ。ゲームの雰囲気は前作とほとんど同じだけど、敵が女の子になったことで、グラフィックの出し方が少々変わっている。ひとりの女の子にしても、モンスターで出現した絵と、倒したときの絵、呪いを解いたときの絵、その後で宿屋を訪ねてくる絵、宿屋でいいことをする絵、と全部で5枚のグラフィックが用意されているのだ。これがこのソフトの売りだな。また今回はマップもついてくるから3D迷路が苦手な人でも大丈夫だよ。

⬆人間に戻った女の子と町で再会すると。

⬆本のページを集めて呪いを解こう。

ロールプレイング
- ■エルフ
- ■MSX2・2DD
- ■7800円［税別］
- ■2月発売予定

オリジナルシングルCD付きだよ
ディスクステーション22号

とってもうれしいお知らせがある。隔月化の噂があったDSが、今までどおり月刊で発売されることに決定したのだ。内容も一層アップしていくそうだぞ。

➡こんなに凝っていいのかってぐらいスゴイCDが付録。カーバンクルも推薦！

というわけで、DSの発売日を毎月楽しみに待っていたキミにとって、こんなにうれしい情報はないだろう。実際、隔月化の話は決まりかけていたそうなんだけど、DSっていったらやっぱりMSXが元祖だし、DSファンのことを考えたら実行できなかったということらしい。だから、当分の間はこのまま月刊で発売されるので、ご安心を。

さて、2月8日発売の22号は、なんとオリジナルシングルCDが付録になっている。これは『魔導物語』の曲をフルアレンジしたもので、ドイツとイギリスでの録音も含まれ、あっと驚く有名人も参加しているというスゴイもの。もうこれだけで、この号を買う価値はあるかもよ。とはいえ、肝腎の内容のほうだっていつも以上に盛り上がっているのだ。

まず、遊べるバージョンは日本物産の『花のももこ組！』とアリスソフトの『DPS SG』、そしてもものきはうすの『ピーチアップ8号』から『ミラーメイズ』のDS用オリジナルバージョン。おっと、えっちゲームばっかりか？　いや、ほかにも、BGV『バレンタイン ゴーゴー!!』や、はいぱー河内のハミングバードソフトニュース、オンライン小説など、いつものコーナーもばっちり。ザ・リンクスに誕生したコンパイルコーナーのメール紹介もあるよ。

⬆『花のももこ組！』は、脱がせ麻雀。

⬆2月ってことでBGVもバレンタイン関係。

アプリケーション
- コンパイル
- MSX2・2DD
- 2月8日発売
- 2980円[税別]

快楽の花園へようこそ
[ドラゴン・シティ]X指定

痴情の楽園、ドラゴン・シティ。ここでは、すべてのことが許される。そう、まさに男性にとっての天国なのだ。ついにえっちゲームもここまできたか⁉

➡精力と体力が性交の、いや成功のカギ。花園の秩序を乱す者の正体を暴くのだ！

⬆こんなパラダイスがあっていいのか⁉

このゲームの舞台となるのは、異次元空間エレメンタルワールドに存在する、ドラゴン・シティ。男だったら誰もが夢に見る、パラダイスのような場所なのだ。そう、この世界では、女の子は男のために存在しているようなもの。女の子はみんな、さまざまな男たちの欲求を満たすことができるように教育されている。

こんな場所があったら、そりゃあ誰だって足を踏み入れたくなるのはあたりまえ。ところがなんと、キミはあるきっかけによって、この楽園に迎えられることになったのである。やったー。

とはいうものの、喜んでばかりはいられないぞ。ドラゴン・シティは今、花園の秩序を乱す者が現われて、危機に瀕しているのだ。つまり、キミはこの楽園に平和を取り戻すために招かれたといってもいいわけ。ドラゴン・シティの秩序を乱す者の正体と目的をつきとめることによって、初めて楽園といえるのだな。

さて、ゲームはもちろん女の子とえっちしながら進めていくんだけど、女の子のすべてがえっち好きとは限らないのが難しいところ。相手の反応を確かめながら、押したり引いたりのかけ引きを繰り返すのがポイントだ。うまく任務を果たしたあかつきには、何でもしたい放題となるのだ。がんばれ。

⬆任務を果たせば、何をしても許される。

アドベンチャー
- フェアリーテール
- MSX2・2DD
- 2月下旬発売予定
- 6800円[税別]

CDのまとめ買いという、お金のかかるストレス解消法を覚えてしまった。まだ1回しか聴いてないものもたくさんあったりするけど、まあ、いいか……。

こんにちは。菅沢美佐子です。きょう、会社に来るとき、家の近所で国旗屋さんを発見。小さなお店の中に、いろんな種類の国旗がたくさん貼ってあるの。今まで旗がどこで売っているのかなんて考えたこともなかったから、とても新鮮に感じられました。もしかして、意外な物を専門に扱っている店って、探してみるとおもしろいかもね。そういった情報があったら、ぜひ教えてほしいです。

さて、今月の新作情報ですが、まずはもものきはうすから。おなじみの美少女ディスクマガジン、『ピーチアップ』の総集編が出ることになりました。早いもので、ピーチアップが誕生してからもう1年。この総集編は、今までピーチアップに掲載されたオリジナルゲームのパワーアップ版や、リニューアル作品を収めたもので、コンセプトはもちろん、美少女。特別に収録作品をいくつか挙げてみましょう。ストーリー性を持ったクイズゲーム『ピーチクラブ2』、美少女ゲームならではの興奮を再現したという『ブロック崩し』、大量の美少女グラフィックを挿入した全30面のパズルゲーム『グリエルの聖杯・エクセレント』、そして、創刊号から現在までの隠しコマンドなどを一挙に公開しちゃうという『アプリケーション・全裏技情報』などなど……。ほかにもいろいろ入って4枚組の大容量。発売は、3月26日の予定です。

次は、コンパイルの情報。『魅惑の3D RPG(仮称)』が5月に発売される予定です。これは、コンパイルが今までに作ったRPGを振り返り、良い点ばかりを拾い集めて作ったようなRPG、ということなんですが、くわしいことはまだ内緒だそうです。情報が入りしだい、またお知らせします。

さて、コンパイルといえば『魔導物語 音楽館』がとても好評ですが、ほかにもゲーム音楽ものを出してほしいというたくさんの要望に応えて、今、あるゲームのCDを制作中。マニアはぜひ、買ってください。また、新作も年内に10タイトル(DS以外に)を確実に出してくれるそうなので、楽しみです。

というところで、次はデータウエスト。グラフィックと音楽を排除した本格推理ゲーム『Misty』のVol.7が1月25日に発売されました。『闇の中の色彩』、『密閉諸島』、『イルミネーションのきずな』など、Mistyシナリオクラブ員の書いた、推理作家顔負けのシナリオが5本収められています。ぜひ、犯人捜しに挑戦してみては？

なお、シナリオが採用されたときの賞金システムが、Vol.6の採用分から変更になったそうです。今までは採用されたシナリオ5本に対してそれぞれ10万円ずつ賞金が授与されていたのですが、Vol.6からは各部門別(シナリオ全般、トリック、ストーリー)、シナリオのランク別(スーパーA、A、B、C、佳作)に段階を分けて細かく賞金が授与されるしくみ。つまり、1本のシナリオを書き上げる自信がない人でも、トリックのみを考えてトリック部門に応募することも可能というわけ。それならできる、というキミは、さっそく応募してみましょう。

↑今回も傑作揃いの『Misty Vol.7』。シナリオは、いつもどおり5本収録。

それでは最後に、アスキーから2月中旬に出る『MSX-Datapack』のお知らせ。これは、MSXに関する公開可能なすべての仕様とサンプルプログラムをセットにしたもので、とくにMSXでプログラムをする人だったら必携！　今までMSXの機能をハードウェアとソフトウェアの両面から解説した資料がなかっただけに、MSXユーザーとしてはとても興味があるところだと思いませんか？　特徴は、MSX、MSX2、MSX2＋に関する未公開の仕様を初めて公開していること。メモリマッパー、ブートシーケンス、MSX2＋回路例などなど。MSXについて、よりくわしくなりたいという人に、おすすめです。

それでは、また来月。ばいばい。

↑創刊1周年を記念して発売される『ピーチアップ総集編』。美少女いっぱい！

■メーカーさんこんにちは

以前このページで紹介したライトスタッフの『アルシャーク』。飯島健男さんが手掛けているということもあり、心待ちにしている人も多いでしょう。そんなわけで、飯島さんに聞いてみました。すると、笑ってごまかしながらも、いずれは出します、という答え。なんでも、他機種を含めて全体に開発が遅れているそうで、MSXのほうもいつ出るのか飯島さんにもわからないとか。それでは、PC-9801版でアルシャークよりも先に発売されることになった『戦極』、MSXへの移植の可能性は？　これは、ゲームの性質上かなり難しいそうです。というのも、データディスクが個別に別れているので、ディスクドライブが2個必要となるため。でも、まったく可能性がないわけではないのでもしかしたら出すかもしれません、という飯島さんの言葉、しっかり覚えておきましょうね、みなさん。

新作ソフト発売スケジュール表

※この情報は1月20日現在のものです。

2月発売のソフト

日	ソフト
8日	●ディスクステーション22号　コンパイル MSX2/turbo R/2DD/2980円
上旬	●MSX-Datapack　アスキー MSX2/2DD/12000円
中旬	●［ドラゴン・シティ］X指定　フェアリーテール MSX2/2DD/6800円 ●BEAST　バーディソフト MSX2/2DD/7800円 ●CAL　バーディソフト MSX2/2DD/6800円

3月発売のソフト

日	ソフト
5日	●星の砂物語　ディー・オー MSX2/2DD/6800円
8日	●ディスクステーション23号　コンパイル MSX2/turbo R/2DD/1940円
26日	●ピーチアップ総集編　もものきはうす MSX2/2DD/6800円 ●ランスII 反逆の少女達　アリスソフト MSX2/2DD/6800円 ●ドラゴンアイズ　GAMEテクノポリス MSX2/2DD/6800円 ●提督の決断　光栄 MSX2/ROM/価格未定 ●麻雀悟空 天竺へのみち　シャノアール MSX2/ROM/価格未定

4月発売のソフト

日	ソフト
9日	●ディスクステーション24号　コンパイル MSX2/turbo R/2DD/1940円
上旬	●ポッキー2　ポニーテールソフト MSX2/2DD/8800円 ●火星甲殻団 ワイルドマシン　アスキー MSX2/2DD/価格未定 ●イルミナ！　カクテル・ソフト MSX2/2DD/6800円 ●私をゴルフに連れてって　フェアリーテール MSX2/2DD/7800円

5月発売のソフト

日	ソフト
8日	●ディスクステーション25号　コンパイル MSX2/turbo R/2DD/1940円 ●信長の野望・武将風雲録　光栄 MSX2/ROM/2DD/価格未定 ●囲碁ゲーム 入門用(仮称)　マイティ マイコン システム MSX2/2DD/9800円(予価)

6月発売のソフト

日	ソフト
8日	●ディスクステーション26号　コンパイル MSX2/turbo R/2DD/1940円

発売日未定のソフト

●DPS SG シナリオ集　アリスソフト
MSX2/2DD/価格未定
●エストランド物語　イーストキューブ
MSX2/2DD/価格未定
●RAY・GUN　エルフ
MSX2/2DD/6800円
●ディスクステーションデラックス4号 魅惑の3DRPG(仮)　コンパイル
MSX2/turbo R/2DD/価格未定
●アズ・ユー・ライク やりたい放題3　Vol.2 アメリカツアー　全流通
MSX2/2DD/6800円
●アズ・ユー・ライク やりたい放題3　Vol.3 オセアニアツアー　全流通
MSX2/2DD/6800円
●ワンダーボーイ・モンスターランド　日本デクスタ
MSX2/2DD/7800円(予価)
●毎日がえっち　ハート電子産業
MSX2/2DD/7200円
●ビバ ラスベガス　HAL研究所
MSX2/ROM/6800円
●シンセサウルスVer.3.0　BIT²
MSX2/2DD/価格未定
●スコアサウルス(仮称)　BIT²
MSX2/2DD/価格未定
●エフェラアンドジリオラ ジ エンブレム フロム ダークネス　ブレイン・グレイ
MSX2/2DD/価格未定
●銀河英雄伝説II　エディター&シナリオ集　ボーステック
メディア未定/価格未定
●エリート　マイクロ・プローズ・ジャパン
MSX2/2DD/価格未定
●アルシャーク　ライトスタッフ
メディア未定/価格未定

祝DS月刊続行！　やったね

Mマガ2月号のソフトウェアレビューにおいて、ディスクステーションが隔月刊になるという記述があったでしょ。読んでビックリ、大ショックって人も多かったんじゃない？　編集部でも、最初に聞いたときは、どひゃーんな感じだったんだよね。今どきあれだけ情報が詰まって、その上あのお値段で買えるソフトなんて、そうザラにはないもんね。しかし、今月コンパイルに問い合わせたところ「なーに言ってんですか？ DSは毎月でますよ」なんて言われてしまったのだ。？？？　つまり方針が変わったということかな？　ここは素直に喜んじゃお！

※標準価格(メーカー希望小売価格)には、消費税は含まれておりません。　なお、TAKERUから発売されるソフトは、消費税を含みます。

SOFTWARE REVIEW

誰だって主人公になれるのさっ!

FRAY

アクションRPGの代表作のひとつとして名高い『サーク』。続編の『サークⅡ』も発売されたばかりなのに、サークシリーズの外伝がもう登場だ。でも『カムイ外伝』みたいなノリじゃないから安心せよ。

■MSX2/turbo R別売　7800円[税別]　(2DD)

最初、サークの外伝として『フレイ』というゲームがturbo Rで出ることを聞かされた私は、へえー、turbo R専用のアクションRPGが発売されるのか、という程度にしか感じませんでした。だってサークⅡはもうすぐ発売されるのに、なんでいま外伝なんか出すんだろ、そう思ったわけです。

ただよーく話を聞いてみると、

☗ヒューヒュー、オイラは箱乗りサーフィンでーい。細かい演出のギャグが光る。

こいつはどうやらRPGではなく、縦スクロール型の純粋なアクションゲームになっているらしい。うーん、もともとアクション性の強いサークシリーズのこと、いったいどんなゲームになっちゃうんだろう。これがフレイというタイトルについての第一印象でした。

ところでフレイなんですけど、これはサークⅠの物語が始まるフェアレスの町から少し歩いたところにある森で倒れていた少女の名前です。そう、あの森の番人の娘さんですな。そうそう、ラトクは彼女をおぶって町の病院まで運んであげたっけ。覚えてますねえ。私はすっかり忘れてました。

だってさー、ラトクになりきっていたあのとき

の私の気持ちとしては、俺には父親を捜すという目的があるし、悪の親玉バドゥーも倒さなきゃならないし、モンスターを倒してレベルを上げなきゃならないしと忙しい。とりあえず町の病院まで連れてってやるよお嬢さん、と軽い気持ちで引き受けたはずなんです。

でも運命というのは皮肉なもので、フレイにとってはラトクが以来、忘れられない人になってしまったわけですね。よくあるでしょ、自分はAさんが好きだけど、Aさんは自分のことを何も思っていないっていうのが。フレイの立場というのは、こんな状態なのでしょう。ただ不幸なことに、ラトクにとっては男の子も女の子も、みーんな友達。よーするに、彼は女の子の複雑な気持ちなんかさっぱり理解できない、ガキなのです。それなのに、フレイの心の中ではラトクは美化された立派な青年になっている。このギャップがけっこう楽しい。

基本的にフレイは、サーク本編のシリアスさと裏腹に、徹底的にお笑いの要素が取り入れられています。シナリオのほうもチャンチャン、で終わる感じのコミカルな軽いノリで作られている。サーク本編が映画的だとするなら、このフレイはテレビ的な作りがされていると言えるんじゃないかな。

対談:『FRAY』turbo R版はMSX2/2+版とどこが違う?

●スピードが違うでしょ

ロンドン(以下ロン)　このフレイ、MSX専用に開発されたサークのスペシャルバージョンであるとともに、初のturbo R作品であるという点も見逃せない。それだけでなく、従来の2/2+ユーザー版も同時に発売されたので、ほとんどのMSXユーザーが楽しめるようになっているのもとっても親切。でもさ、実際のゲーム内容はturbo R版と2/2+版ではまったく変わっちゃいないんだそーだ。だとすれば、turbo R版って何がどうスゴイのだろう。べつべつに売られてはいるけど、本当はあまり変わらないんじゃない?　ねえ。

MSX turbo R　そんなことないじょ。turbo Rはやっぱりすごいじょ。

ロン　おっ、あんた誰よ、突然。

MSX turbo R　私が噂のターボRでーす。以降、親しみを込めてター坊と呼んでくださいまし。だじょ。

ロン　わわわ、しゃべったよ、コイツ。でも、PCM搭載のturbo Rに付属している内蔵ソフトの自己紹介みたいなやつだな(説明的)。

ター坊　いやいやいや(謙遜)。

ロン　ねえター坊、turbo R版って、どのへんが違うのさ。MSX2ユーザーとしても気になるんですけど。

ター坊　まずね、スピード。

ロン　やっぱり。うーん、これだけは逆立ちしてもかなわないな。どれぐらい違うのかってのは、右に結果を掲載してみました。タイム差で約1.6倍だから、これを見るかぎりではturbo Rの勝利だ。

ター坊　でしょ。設定でゲームスピードを最速にすると、ゲームにならないくらい速くなるもんね。

ロン　……でも、それじゃあまり意味ないんじゃないの?

ター坊　ノンノン、そんなことない。

ロン　フランス人か、あんたは。

➡計測結果。フェアレスの町のはじからはじまでを歩くのに、何秒かかったのか計測してみました。スピード設定はともに最速です。やっぱりturbo Rってスゴイよなあ。

MSX2版0'08"91

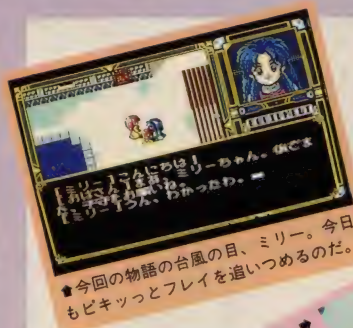
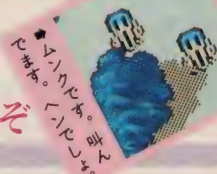
その差約1.6倍!

フレイ開発にあたってのポイントは、ビジュアル面の強化だったそうだ。その目標は、ある程度達成されているだろう。

それにここで書くのもアレですが、サークⅡでもフレイが登場するというのがミソ。ラトクを慕って過酷な旅に出た彼女の強い意志はサークⅡでもいかんなく発揮され(?)、ラトクの言うことも無視してラトクに必死に着いていこうとする。これがフレイというゲームを知らなければ、「なんだこの無鉄砲なコムスメは?」と思うのかもしれませんが、彼女の大変な道のりを知っている人なら、これぐらいのワガママがとってもかわいく思えてくる。フレイというキャラクターを知ることができるというのは、MSXユーザーだけの特権、というやつでしょう。

でもさ、このゲームであれだけド派手な魔法を使える彼女が、サークⅡではラトクの陰に隠れてちっとも活躍しないのも残念。フレイムバードの魔法を使えば、どんな敵モンスターも一撃で倒せると思うんだけどなあ。メーカーの人に、ちょっと聞いてみようかね。

ひたすらウケ狙いのみなさんたち

フレイが目指したものは、サークの世界でアクションゲームを作るとどうなるか、ということだ。しかし、私はそのほかに"お笑い"の要素がフレイには不可欠であることに気づいたぞ。シリアスにまとめようとしてもズっこけてしまうおかしさが、フレイにはある。どう考えてもひらきなおってデザインしたとしか思えない個性的な敵キャラ、ゲーム中流れるBGM。この感覚、何と表現すればいいんでしょうか……。そうだ、ゲーム全体からあふれるミスマッチ感覚が気持ちいいのだ。なんだ、がんばれば表現できるじゃないか。よし。

今回の物語の台風の目、ミリー。今日もピキッっとフレイを追いつめるのだ。

MSX 2 版のオープニング。町へ急ぐフレイがズッコケる。

ムンクです。叫んでます。ヘンでしょ。

各面のボスも笑える。ケホケホする姿がカワイイ。

絶対に彼らはウケ、狙ってるぞ

「……あ、そういえばそうですね。開発しているうちに魔法はどんどん派手にしていったから、サークⅡでフレイが活躍するってことは、考えてなかったなあ」だって。あらら……。いや、あれはあえてラトクに華を持たせてあげているフレイちゃんの優しさだ、と私は信じてます。だからサークⅡをプレーするときは必死になってモンスターを倒しているラトクを見つつ、「ラトクってば案外弱いのねえ。私の魔法を使えばあんな怪物一発で倒せるのに。でも、愛しいラトク様の活躍を奪っちゃかわいそうだし、ここはひとつ私は彼に助けてもらう可憐な乙女の役を演じることにするわ」なんて思いながらクスクス笑っているフレイがいることを忘れないようにしましょう。

それにここでは書かないけど、サークⅡのエンディングでもフレイが大活躍します。私としてもラトクの彼女は誰になるのかをぜひ知りたいので、続編を作ってほしいです。そうだな、『フレイⅡ』とか、『エリスⅡ』とか、『ミリーの大冒険』とか、サーク外伝をもうひとつ作りません? ダメ? そう。

個人的に気に入ったのは、シナリオシーンで町から町へとテレポートの魔法で飛び移るとき。なんとなく、昔テレビでみた『奥様は魔女』でサマンサが口もとをぴくぴくさせて家の中を瞬時に移動する、あの感覚がわかったような気がしました。そうだ、フレイって魔法使いというよりも、かわいい魔女って感じなんだなあ。

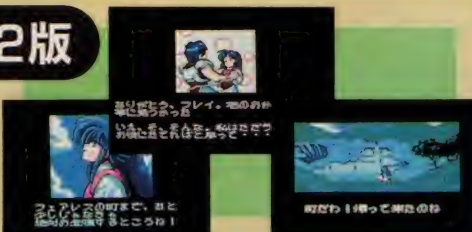
評/ロンドン小林
(やるときゃ俺はやらないよ)

5段階評価

●オープニングとエンディングがべつでしょ

ロン むう、確かにスピードではター坊のほうが速いな。くやしい。
ター坊 それだけではないじょ。じつはturbo R版とMSX2/2+版のビジュアルシーンは、それぞれ違ったものが使われているのだ。とくにturbo R版はエンディングだけでディスク1枚使っているし、なにしろしゃべる! 魔法を使うときなんかも「ライトニングボルトォ!」としゃべるから、ゲーム展開に迫力が出ること間違いなしです、ホント。
ロン さっきから聞いていると、あんた、マイクロキャビンの営業さんみたいな口ぶりだね。ピキッ!
ター坊 (ギク)な、何のことだじょ。
ロン まあ、その点に関してはよい。確かにturbo R版はオープニングでフレイのセリフをしゃべるようになっている。だけど、あのフレイのセリフまわしって、ちょっとシロートさんっぽくない?
ター坊 ムギュ(古い効果音)。それはある。僕もプロの声優さんをドカーンと使ってほしかったじょ。
ロン オープニングでフレイが「ああ、いいお天気」としゃべるシーンがあるけど、最初この声を聞いたときは腰がくだけそうになってしまった。慣れると気にならなくなってくるけど。やっぱりフレイのイメージってのが自分の中でも固まっているからねえ。あと、ビジュアルシーンのグラフィックはそれぞれ担当が違っていたらしく、turbo R版とMSX2版ではキャラクターの雰囲気が微妙に違う。好みの問題だけどね。

MSX2版

オープニングの全体的なまとまりは、こちらのほうが上。お笑いの部分が多く入っているし、スタッフクレジットが入る。

turboR版

こちらはとにかくアニメーションするシーンが多い! しゃべるし、エンディングのボリュームもある。大人っぽい絵だ。

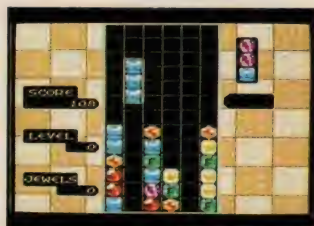
結果オーライって言葉、いいよね

コラムス

空から宝石が降ってきたらどうしよう、なんて心配は必要ないが、隕石が降ってきたらかなり怖いぞ。このことを考えると夜もおちおち眠れやしない。だから今夜も『コラムス』に手が伸びる……。

■日本テレネット　MSX2　7200円(2DD)

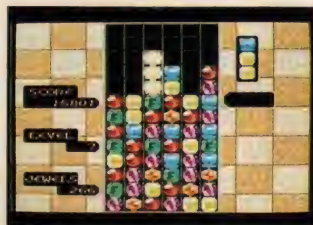
俺はしばしばゲームセンターに出入りする。健康的な空間とは言い難いが、暇な時間は潰せる。場合によっては必要な時間まで潰すことができてしまうから、あなどれない。この前もゲーム台を思いきり叩いたら潰れてしまったしな。オット、これは内緒ね。それはともかく、最近はどこのゲームセンターに入っても『コラムス』が最低２台以上あり、必ず誰かがプレーしている。プレーヤー層は疲れ気味の学生さん、背広姿のオヤジ、OL風の女性……といった具合にさまざま。そうそう、若いアベックも肩を寄せ合いながら仲睦まじくプレーしているなあ。チェ。

と、とにかく俺はそんなコラムスがどうも好きになれなかった。〝大衆がもてはやすものを自分も安易に受け入れたくない〟というポリシーがあったからだ。しかし今にして思えば、実際にプレーしてみてからそーゆーことをほざけって感じ。もうおわかりだろう、俺は長い間コラムスを食わず嫌いし続けていたのだ。アララ。

↑ギャラリーを不安にさせるスタート時。いちおう考えあっての行為なんだけどね。

しかし『コラムス』のサンプル版が編集部に届いた日、俺は変わった。体の奥底から未知のパワーが湧き出すのが感じられ、学業の成績はグングン伸び、女の子にはモテモテ……といったアヤしげな変わり方ではない。すっかりコラムスにハマッてしまったのだ。〝タダならやってもいいか〟という小市民的な理由で始めたのだが、気づいたときには編集部で誰よりもプレー回数をこなしていた。ゲームセンターに入ればコラムスを１回以上プレーすることが日課になっていた。実際になったことがないので言いきることはできないけど、これは麻薬中毒者の症状に通じるものがあるのかもしれない。〝無気力な衝動〟とでも言うのだろうか。いつの間にか芽生えたコイツによって、ついつい体がモニターの前に吸い寄せられてしまうのだ。でもどうせ中毒になるのなら、肉体を破滅に追い込む麻薬よりも無害なゲームのほうがマシだよね。なんちて。

俺がこれほどまでにハマッてしまった原因はいくつか考えられる。まずこのゲームの単純明快さ。同じ色の宝石を３つ並べさえすればなんとかなるんだもんな。あと、〝幸運〟の要素。何気なく宝石を置いたら凄まじい連鎖消えが起こり、ピンチから脱出できてしまうことがある。コラムスに多大なる影響を与えた「テトリス」の愛好家は「なんとハレンチな」と思うかもしれない。予期せぬ連鎖消えのほかに、〝魔法石〟なんていうお助けアイテムも登場するくらいだからな。しかしそのハレンチさこそがコラムス独自の魅力であり、多くの人に受け入れられた一番の理由ではないだろうか。少なくとも、テトリスにイマイチ馴染めなかった俺はそう思う。

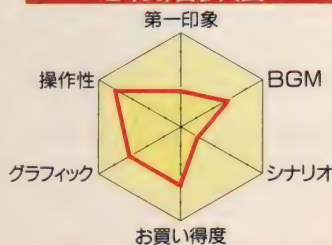
で、気になるMSX版コラムスの出来だが、普通に楽しむぶんには言うことナス！　である。ゲームスタート時のレベルも０、５、10の３つから選べるし、操作感覚もコラムス独特の〝硬さ〟が感じられる。ゲームセンターで遊んだ人も納得のいく完成度ではないだろうか。

しかし、これはあくまでも普通に〝ひとりで〟楽しむ場合でのこと。MSX版は『コラムス』の名に恥じない水準に仕上がってはいるが、それだけなのである。同じモニター画面で同じゲームをふたりがべつべつにできるモードや、協力、対戦などのキワモノ的なプレーモードがないのは寂しい。基本システムの完成度は高いのだから、あとはパソコンソフトとしてのボリュームがほしかった。そう考えると7200円［税別］という値段は、決してお買い得とはいえない。

↑魔法石の登場だ！　ここに置いて吉とでたか凶とでたかは各自で確認しよう。

MSX版コラムスをモノにたとえると、さしずめ〝高級アクセサリー〟といったところだろうか。本人の気の持ち方次第では、価値のあるゲームとして末永くつきあっていけるのかもしれない（俺はイケると思う）。それにしても、高級アクセサリーにたとえたゲームの内容が〝宝石を画面上から消去する〟というのもヘンな感じだな。

●

評/ぎーち
(追い込まれすぎ)

５段階評価

ン匹目のドジョウになりうるか？

パラメデス

■ホット・ビィ　MSX2　4900円[税別](2DD)

最近、この手のアクションパズルゲームが多いんだよね。どれを見ても似たり寄ったり。これは！　というアイデアが見られるものはあんまりない。では、この『パラメデス』の出来を評価してみよう。

月並ではあるが、アクションパズルというジャンルを語るうえでどうしても避けては通れないソフト、『テトリス』の話から始める。アレクセイ・パジトノフによって考案されたテトリスが、全世界的にヒットしたことはあまりにも有名な事実である。システムはシンプルだが極めて奥が深く、一度やり始めるととことんはまってしまう。そのうえ、非常に個性豊かだ。今までにあった面クリ式アクションパズルゲームとは趣がまったく異なっている。

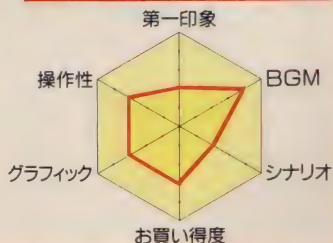
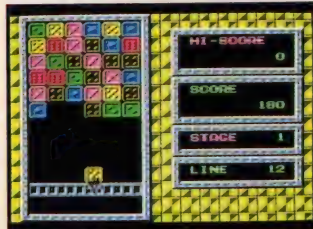
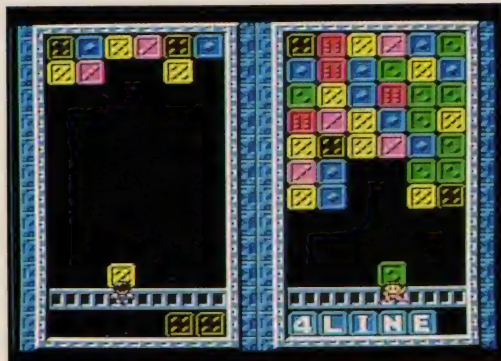
テトリス以前のアクションパズルは『ロードランナー』の影響を多分に受けていて、敵から逃げ回りながら、穴を掘ったり、宝を集めたりするものがほとんどであった。ところが現在のテーマになっているのは〝続々と湧き出るもの〟を〝消す〟ということである。ここには〝敵〟の存在はなく、湧き出るものの自体が、敵とゲームの中心要素の両方を兼ね備えている。ゲームの目的は、湧き出るものが限界量に達するのを防ぐため、なんらかの手段を用いて消滅させていくことだ。今あるアクションパズルゲームは、ほとんどすべてこのシステムを採用している。このシステムを生み出したテトリスが、いかに素晴らしいソフトだったかは、この事実からも見て取れる。

テトリス大ヒットののち、2匹目のドジョウを狙ったソフトが大量生産され始めたわけだが、先に述べたように根本的なシステムはすでに決定されている。デザイナーに残されているのは、どのように湧き出てくる、どんな物体を、どのように消すか、という3つの要素を考えることのみである。ゲームの本数もこれだけ増えてくると、まったく新しく、しかもおもしろいゲームを考え出すというのは並大抵のことではない。どうしたって、どこかしら似た物になってしまうのは仕方ないことなのだ。現在のゲーム業界は、ちょっとしたアイデアを付け加えてヒットさせる時代に入っているのだ。

さて、ではそろそろ肝腎な「パラメデス」の話に入ろう。このゲームをさっき話した方法で説明しよう。まず、湧き出てくるものは、1から6までのサイコロの面。これが横6個、縦20個の隙間ない壁を構成していて、画面上方から徐々に迫ってくる。これが湧き出かたね。最後は消しかた。画面の最下部にプレーヤーのキャラクターがいて、こいつもサイコロを持っている。このサイコロはボタン操作で1から6まで目を変化させ、その後それを壁に向かって投げることができる。このとき投げたサイコロとそれをぶつけたサイコロの目が同じであれば、そのサイコロは消滅する。また、消滅させたサイコロはその順に6個までストックされ、その組み合わせでうまく役を作ると、一挙に何ラインも壁を消滅させられる。とまあこんな感じになっているわけだ。

では、ひとつひとつの要素について細かく見ていこう。サイコロについては誰もが知っている物であるから除外する。上から落ちてくる壁を弾を撃って破壊するというアイデアは「クオース」で使われていた。撃つものに対して弾を変化させるという点は、昔懐かしいゲーム電卓のアイデアだ。役は麻雀を代表とする多くのテーブルゲームに用いられている。ようするに新しいアイデアは何もないということだ。パラメデスは、過去のいろんなゲーム要素をひとつに束ねた合体ゲームと言えるだろう。

しかし、だからといって悪いソフトだと言っているわけではない。オリジナル要素がなくても構成さえ旨ければいいソフトになることはあるのだ。最近の人気RPGなどにしたって、オリジナル要素はほとんどないし、変わったシステムを取り入れたために、かえってつまらなくなっているゲームも多い。どんなゲームでも言えるが、問題なのはバランスの良し悪しなのだ。このパラメデスも、遊んでみると結構よくまとまっていて、バランスのいいことがわかる。目新しさはないが、出来が悪いわけではないのだ。最初の1作があまりに大きすぎたため浮かび上がってこれない小粒の秀作、といったところだろうか。

評/もりけん
(足の長いキティちゃん)

⬆役作りがこのゲームの中心目的だ。これにはす速い判断と操作が要求される。

⬆画面はかなり地味。ま、これはアクションパズルの宿命みたいなものだ。

⬆対戦プレーがパラメデスの醍醐味なのだ。絶対やるべし！

5段階評価

もりけんの

すけべで悪いかっ!!

出来のいいすけべソフトとはなにか？　ただグラフィックがいいだけではダメ、それには、ナイスなシナリオが備わっていなければいけないのだ……の巻

最近とにかく忙しい。年末に買った4、5本のゲームソフトも手付かずのままそのへんに転がっている。読者諸君はあまり知らないと思うが、雑誌編集業というものは年末は大忙しなのである。年末年始は印刷屋も製本屋も休んでしまうため年内に何ヵ月分も書き溜めておかなくてはならないのだ。この原稿も、クリスマスソングが鳴り響く中で書いているのだから、どのくらい先行しているかわかるだろう。となると、当然情報の新鮮度が落ちるわけで、完成版を遊んでから批評しているこのコーナーに登場するソフトは、読者にとっては古めのものになってしまう。ま、そのへんは察してもらいたい。クリスマスに発売された「ピンクソックス4」もできれば今回紹介したかったのだが、ぎりぎり間に合わず次号4月号に載せることになってしまった。4月号の発売は3月8日だから、もしかするとピンクソックス5が発売されているかもしれない。そうなるとけっこーやばい。発売が早まらないのを祈るばかりだ。

さて、と。まぁ、そういうことなんで、今回紹介するソフトは、バーディソフトの「ピアス」に決定した。このメーカーは先月紹介した「ルージュ」でMSXソフト界に参入してきた新しい会社だ。まだMSXに馴れていないせいか、操作性とディスクの使い方に問題があるが、なんにせよ新しいメーカーが増えるのは非常にうれしいことだ。この調子で、どんどんいろんなメーカーが参入してくれるといいんだけどね。優秀なソフトを出しているんだけど、MSXに移植しないソフトハウスはまだまだあるからね。社長さん、MSXはすけべソフト作り易いですよ。どうでしょう、ひとつ移植してもらえませんかねー。

話がそれたな。もとに戻そう。で、このバーディソフトなのだが、とりあえずピアスとルージュの2本を遊んでみた限りでは、けっこう優秀なメーカーのようである。先に述べたように、多少の問題点はあるが、グラフィックは悪くないし、なによりストーリーがよく練られている。そう、ここが重要な点だ。いくらすけべソフトとはいえ、アドベンチャーを名乗るからにはシナリオがおもしろくなくてはならない。ひと昔前ならいざしらず、シューティングゲームにまでストーリーがついている昨今、ゲーム内容の90パーセントまでがシナリオを追うことに費やされるアドベンチャーゲームの、そのストーリーがつまらないのではお話にならない。

時折、すけべなシーンを展開させるために強引に話を持っていくソフトが見受けられるが、こういうソフトはすけべソフトとしての価値はあっても、アドベンチャーゲームとしての価値はない。前作のルージュにはややこの傾向が見受けられたのと、ラストのどんでんがえしの意味が理解しがたいのが欠点だったが、今回のピアスではそのへんは見事にクリアーしている。ちょっと火曜サスペンス

ピアス

■バーディソフト　MSX2
6800円［税別］(2DD)

殺人犯の濡れ衣を着せられた恋人の無罪を証明するために主人公は単身捜査を開始する。被害者の情婦が失踪し、彼女を捜し求めるうちに事件は意外な方向に向かっていく。ひたすら暗いが、しっかりしたシナリオにどんどん引き込まれてしまうアドベンチャー。

っぽいのが気になるが、シナリオの進め方はなかなかうまい。ハッピーエンドじゃないのも新鮮でよかった。俺は暗い話はけっこう好きなのだが、その俺でもありゃー、と言ってしまうほど救われない話なのだ。そもそもしょっぱなから話が暗い。主人公の少年が卒業式の終わったあとで幼なじみの女の子に思いを打ち明けるところから話は始まるんだけど、その日が終わらないうちに、彼女は町の不良にレイプされてしまう。さらにその次の日、不良が何者かに殺害され、その容疑者として彼女は逮捕されてしまうのだ。最後には真犯人を捕まえて釈放されるものの、彼女が負った心の傷は一生癒えることはない。暗い、暗すぎる。おまけにその他の登場人物も悲しい生い立ちを背負っている者ばかり。すけべシーンも陰鬱なものがほとんどだ。本当に、強く生きるんだよ、と慰めてやりたくなってくる。

明るく脳天気なナンパタイプのすけべソフトと比較すると、ピアスはあまりにも暗すぎる。感情移入しやすい人がやれば3日は落ち込みっぱなしだろう。しかし、このドラマチックなシナリオは高く評価したい。

第3回 輝け! 素人春画展覧会

ついに第3回を迎えることができたイラストコーナー。回を重ねるごとに質が良くなってきているのがうれしいねぇ。どの人もイラストレーターになっても通用するぐらいうまい。ま、これだけうまいってことは実際にイラストで金を貰っている人もいるのかもしれないが、べつにプロでも問題はない。どんどん応募してちょーだい。

千葉県　花細工翠

ボディーラインがリアル。彩色も文句なし。すけべというより美しい感じ。

青森県　上人一速

岡崎京子タイプで、いかにも女の子が描いた女の子らしいイラストだな。

島根県　キテレツ彩

南国の褐色少女。健康的な色気とでも申しましょうか。なかなかいいね。

三重県　御中だよん

これはなかなか艶っぽいですな。表情もそそるものがある。グーな感じ。

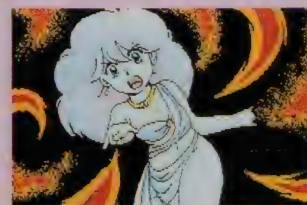
埼玉県　アメデオ

ポニーテールにレオタードそして光る汗。もう何も言うことはありません。

1度はヤりたい 名作ソフト選11

ランス

■アリスソフト　MSX2　6800円[税別](2DD)

『ランス』はアリスソフトのデビュー作にあたる。ゲーム内容はアドベンチャー半分、RPG半分だし、舞台設定も過去と未来、日本と欧州がごっちゃになった変なゲームだった。感情移入できるもんならしてみやがれ、という内容の中でひとりだけ存在感のあるキャラクターがいた。主人公、ランスの召使い兼恋人(?)のシィルである。彼女は魔法使いのもとで修行中、悪徳魔法協会に捕まり奴隷市に出ていたところをランスに買い取られたのだ。そのときに主人に絶対服従する呪文をかけられたため、鬼のようなランスに文句ひとつ言わず(言えず?)つくしている。そこがなんともかわいくいじらしいのである。だいたい最近の若い娘はあーだこーだ、などとじじいのようなことは言わないが、実際問題こういう娘は、日本にはまずいないだろう。ゲームが架空の世界を楽しむものだとすれば、遊び馴れてすれた女の子が登場するリアルなものより、こういう現実離れした少女が登場するほうが気持ちがいい。ゲームなんだから夢があったほうがいいに決まっているのだ。最近流行りのナンパシミュレーションも現実と比べればお伽話みたいなものだが、やはりどこかで浮き世のはかなさを感じてしまう。ランスのようにまったく現実とはかけ離れた世界で、現実には存在しない女の子が登場するようなゲームのほうが、遊ぶ側も心が休まるのではないだろうか。ただし、このランスはゲームがちょっと難解すぎるので、行き詰まってしまうのが問題ではあるが……。

「それ以上の可能性」

MSX2の世界に
新しい音楽の可能性
が生まれました。
新しい音の表現力と
豊かな機能の数々…
あなたの情熱が加われば
「それ以上の可能性」も
夢ではありません。

MIDI SAURUS
※この製品はMIDI音源が必要です。

スペック
リアルタイム入力
ステップ入力
リズムパターン入力
各種エディット機能
最大分解能♪＝96
9トラック(1リズムトラック)
MIDI入力＝1
MIDI出力＝2
最大MIDIチャンネル＝16×2
常用発音数＝16
最大発音数＝32まで可

機能一覧
メインモード
- セットアップファイル選択機能
- プレイフィルター選択機能
- レコードフィルター選択機能
- クォンタイズ機能
- その他

プレイユニット
- コンティニュープレイ
- レコーディング機能
- MIDIモニター機能
- その他

コントロールユニット
- ビート設定機能
- 分解能選択機能
- カウント機能
- MIDIクロック出力機能
- MIDIスルー機能
- その他

ステップ入力モード
- 入力モード(４種類)
- 音楽記号入力機能(リピート、ダカーポ等)
- メジャーサーチ機能
- デリート・コピー機能
- タイ入力機能
- データADD機能
  - ノート、ベロシティ
- データチェンジ機能
  - ノート、ベロシティ、プログラム
- データカット機能
  - プログラム、コントロール
  - ピッチベンド、アフタータッチ
- 小節作成機能
- 小節削除機能
- 小節、トラックコピー機能
- トラック間小節コピー
- オートピッチベンダー機能
- INデータ移調機能
- その他

グラフィックモード
- データグラフィック表示機能
- その他

その他のモード
- 音色ファイル作成機能
- リズムファイル作成機能
- エクスクルーシヴメッセージ(出力、入力機能)
- その他

MIDIデータ集
続々発売予定!

MIDIサウルス

MIDIインターフェイスカートリッジ・専用付属ツール
※この製品はMIDI音源が必要です。 新発売¥19,800(税別)
長い期間、発売が遅れました事を深くおわび致します。

株式会社 BIT²(ビッツー)
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-7-9 コーヨービル3F
☎03(3479)4558 FAX.03(3479)4117

通信販売のお知らせ
通販をご希望の方は、商品名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留で「㈱BIT²通販部」まで、お送りください。(送料は無料です。)

㈱BIT²スタッフ募集
職種を問わず、詳しくは☎03-3479-4558へ。
アルバイトもOK!

速報!! 光栄のビデオが出るという噂はどうやら本当らしい。

ただの攻略ものじゃない
超スゴ・ビデオだって話だけど
あの1氏も関係しているんだって!?

「三國志II」と「武将風雲録」が
同時発売されると自信ありげにいう奴もいる。

当局の調査によれば、この噂の出所は横浜日吉あたりと推定される。

光栄のサウンドウェアファンの皆様。日頃のご愛顧ありがとうございます。

SOUNDWARE

Thanks FAIR

光栄サウンドウェア・サンクスフェア

大航海時代

- ファミコン
  withサウンドウェア
  :14,200円 3月15日発売予定
- サウンドウェア
  CD:KECH-1002:
  3,000円(税込)
- パソコン各機種
  withサウンドウェア
  12,200円/14,200円

信長の野望 武将風雲録

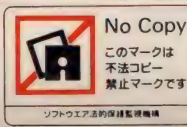
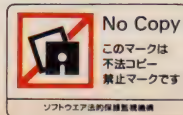
- PC-9801シリーズ
  withサウンドウェア
  :12,200円 3月15日発売予定
- サウンドウェア
  CD:KECH-1007:
  3,000円(税込)
- PC-8801SR以降
  withサウンドウェア:12,200円

CD付 3月15日 先行発売
CD無 3月23日発売予定

CD付 3月15日 先行発売
CD無 3月23日発売予定

ゲームソフトとCD、2つの楽しさを
パッキングした『withサウンドウェア』。
この3月に発売される
PC-9801シリーズ
『信長の野望・武将風雲録』、
ファミコンソフト『大航海時代』は
どちらも「withサウンドウェア」を先行発売!
サウンドウェアファンの方に、感謝を込めて
ひと足お先にゲームを楽しんでほしいと考えました。
プレゼントもいろいろ。CDのみお買い上げの方ももちろんです。
春らんまんの嬉しさ一杯、どうぞお楽しみに!

●withサウンドウェアをお買い上げの方には、先着3万名様に限り光栄サウンドのエッセンスを凝縮した「SWスペシャル・サンプラー」と、シミュレーションの面白さ満載の本「ぞっこん/シミュレーション」をプレゼント!
●CD(ビデオ含む)をお買い上げの方にも、「ぞっこん/シミュレーション」をプレゼント!
■期間:3月15日～(賞品がなくなり次第終了させていただきます)
■対象商品:光栄サウンドウェア商品
■賞品:『スペシャル・サンプラー』『ぞっこん/シミュレーション』

■テレホンサービス:KOEIの最新情報をお知らせしています☎045-561-1100(パソコン専用)・☎045-561-8000(ファミコン専用)
■お求めは全国のパソコンショップ・デパートで お近くに取扱店がない場合は、住所・氏名・電話番号・商品名と機種名を明記し、消費税を加算の上、当社宛に現金書留にてお申し込みください。
なお、書籍・サウンドウェア(CD/CT単体)は取り扱っておりません。お近くの書店・レコード店にご注文ください。(レコード販売元:ポリドール株式会社)
■当社は当社が著作権を有するソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)についてこれを一切許可しておりません。
■MSXはアスキーの商標です。ファミリーコンピュータ・ファミコン、ゲームボーイは任天堂の商標です。
■価格には消費税は含まれておりません。

株式会社光栄
〒223 横浜市港北区日吉本町1-4-24 Tel.045-561-6861(代)

毎朝新聞

発行所
日本テレネット㈱
リンクス事業部
京都市中京区烏丸通御池上ル
二条殿町ナショナルビル3F
電話　(075) 251-0635

四結社設立!

マイクロキャビンコーナー/JB倶楽部
コンパイルコーナー/ハミングバードソフトコーナー

MSX ソフトラボ 世界中で話題騒然
ゲームソフト界に夢の実現!!

ソフトハウス大手四社による「マイクロキャビン」「JB倶楽部(リバーヒルソフト)」「コンパイルコーナー」「ハミングバードソフトコーナー」が、一月二〇日設立された。

世界中で、パソコンが一家に一台時代を迎え、ゲームソフトハウスメーカーとファンクラブユーザーを繋ぐシステムの実現が切望されていた。今回、発表された『ソフトラボ』はメーカーからメッセージを受けることができ、ユーザーからの声を発信していくことを可能にする、まさに長年の夢の結実といえる。

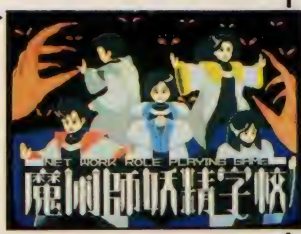
各メーカーの特徴を上げると、●マイクロキャビンコーナー/ターボRソフト「FRAY」のプログラマーによるSIGオペでソフトに関する意見交換の場を設置●JB倶楽部/会員誌「JB倶楽部」(毎月一回発行)と連動させ、告知からネット情報までペーパーでフィードバックし、投稿採用者に特製のステッカープレゼント!●コンパイルコーナー/社の名物男、田中氏と直接意見交換の場を持つ。DS(ディスクステーション)投稿コーナーでの優秀作はDS掲載と賞品を進呈!●ハミングバードソフトコーナー/"ロードス島戦記98版"の音楽をちょっとだけ担当したというハイパー河内氏によるユーザーコミュニケーションコーナーを設置…と、各メーカー共、各々の特徴を組んだアイデアを出してきており、国内外のマスコミ界でも一面トップを報じている。

人気殺到!!
魔術師妖精学校開校中

東洋の魔導師、真霜大松さんと東洋の魔女、半田百合子さんは銀の実から『ラスタ』と呼ばれる結晶の精製に成功したことを昨夜発表した。

今から一〇〇年前に、銀の実に魔力が発見されてから各界の研究者によってその実から魔力を取り出す方法が考案されてきた。このラスタの結晶法は、魔力を引き出すのが容易なばかりでなく、機械を使用しても引き出せる点において大いに期待されている。従来、魔力を扱うことは非常に至難の技とされており、魔力を十分コントロールできずにいた魔法使い達の間で話題騒然となっている。

▶タイトル画面、"妖精"と"養成"をひっかけたハイセンスな洒落が、惜し気もなく、ゴージャスにほどこされている。

なお、このラスタ結晶法は、学校法人「魔術師妖精学校」で独自の精製設備を持つことから、入学志願受付開始以来、大勢の魔術師志望の若者達が殺到している模様。また最近、社会問題となっている、魔力の制御ミスによるラスタ漏れ大事故を未然に防ぐ価値においても、評価が高い。この学校法人「魔術師妖精学校」では、入学希望者を随時募集している。

日米共同声明
ターボR活用に新展開!!
A1-STプロジェクト

プログラミング界に一大ブームを巻き起こしたターボRであったが、その高機能性により、関係者は頭を悩ませていた。政府は、今後の光コンピューターへの前研究に不可決なターボR活用に『A1-STプロジェクト』を日米共同で結成したと発表。

A1-STプロジェクトにより、CPUの高速化、PCMプログラミングの情報交換、ターボRユーザーから送られたプログラムのダウンロードetc・とその活用法は多岐にわたっている。

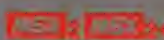
今後MSXの未来を考える上で新しいプログラマー達の育成に期待される。

チャンネルゼロ子
再来日決定!

十一月にチャンネル惑星から初来日したゼロ子姫が、二月に再来日することに決定した。前代未聞のスピード来日となったその要因は、我がリンクス国お得意のマスコミ戦略であったのは言うまでもない。番組「ゼロ子の部屋」(チャンネルφ/毎週木曜日21：00～23：00)がゼロ子ブームの引き金となった。リンクス国民の著名人をゲストに、ゼロ子姫が話を聞くのだ。安直な番組ではあるが、トーク番組好きの我が国民。予想どおりの高視聴率を得、飽き性の国民の興奮の冷めぬうちにと、今回再来日となったのだ。そこで、番組制作局から、ゼロ子姫と対談して欲しいというゲストがあればリクエストを受け賜っているとの事。【ID000050】までメールにて受付中。

街のたより
レモン探偵団現る!

今、全国津々浦々でにぎやかなのが、通称"ザ・ハナコ"こと「レモン探偵団」と名乗る約五〇人のギャルたち。チャンネルφの画面に『いそいそ』現れたかと思えば、『カビーン』とカラオケBOXに突然姿を見せたりと、市民はいつ彼女達が現れるかとひやひやはらはら。その原因は、このレモンちゃんたちがいずれは、あのマニアックなものを一般的にしたというハナコ(現代のOLの事)になるという恐怖感と、反面、やっぱり憎めないという可愛いさの心の葛藤があるとかないとか。そんな市民の心境は鵜呑みともせず、いつどこからともなく現れるレモン探偵団。もし、身近に現れたら、本社まで連絡くれたし。

ピーチアップ
SEE YOU AGAIN
3月26日(火)発売！Disc4枚組 6,800
休刊が決定しちゃったの〜
ピーチを応援してくれたみなさん、ほんとにありがとう。
そして、ごめんなさい。
お別れに、もものきの総力をあげた
究極の改心ヴァージョンピーチアップをお送りいたします。
内容は、これまでピーチに掲載して
とっても人気の高かった作品の一新版5作。
一つ目は『ピーチクラブ世界一周クイズ編
グラフィックスは、すべてスクリーンつを使用
ストーリー性も追加したよ。
『ピーチスロット』と『シーソーでぺろんちょ』は
マンガ家の恋緒みなと先生と、南野琴先生に
それに『クリエルの聖杯エクセレント』では
ユーザー投稿面とスタッフ面も遊べてしかもグラフィックは
大幅大増の10枚なんだよ。スゴイッショー
ほかに、ピーチの『全裏技情報』を掲載！ぜったい買ってね！
総集編
©1991 MOMONOKI HOUSE PU9101
ピーチアップ創刊号から8号まで全8巻が通信販売で購入できます
方法は簡単、現金書留か低額為替で商品の定価＋消費税3%と送料210円を商品の
名前とあなたの住所、氏名、年齢、電話番号、機種名を書いたものと一緒に下の
住所まで送ってください。封筒に「通販希望」って書くのを忘れないでね。
ピーチアップ創刊号／2号〜8号　各3,800円(税別)
VRAM128K
●MSXマークは
登録商標です
〒590 大阪府堺市柳之町東1-1-7-A601 PHONE 0722(27)7765
もものきはうす

ASCII

4つの中から、あなたのためのアスキーネットをお選びください。

ACS

情報人間のためのネットワーク、アスキーネットACS。

●ニュース：

PCS

気軽なパソコン通信を楽しみたい人のためのネットワーク、アスキーネットPCS。日本最大の5,000本を超えるプログラムライブラリと活発なホビースペースを提供します。●ニュース：アップルコンピュータジャパン株式会社からの情報コーナーがオープン。プレスリリース／製品一覧／サービス情報／アップグレード情報など、Macユーザー、購入をお考えの方に待望のサービスです。

MSX

MSXユーザーのためのネットワーク、アスキーネットMSX。MSXパソコン情報とアットホームなリビ

●ニュース：アスキーネットに関

受付かファックスでできる「FAX Q&A」。

ます。お気軽にどうぞ。

DPI

国際派人間のためのネットワーク、アスキーネットDPI(デルファイ)。米国のパソコン通信「DELPHI」へのゲートウェイとそれをガイドする様々な情報を提供します。DELPHIは、個性的なSIGや機能性の高い電子メール、様々なデータベースへのゲートウェイで有名な米国有数のネットワーク。DPIではDELPHI利用ガイドや最新情報のダイジェストをお届けします。●ニュース：

・ネット使用料は固定料金ですから経費管理も簡単です。(付加サービス使用料を除く)・法人入会に関する資料請求は、事務局まで

4つのアスキーネットが体験できる。〈アスキーネット スタータキット〉新発売。

アスキーネットACS・PCS・MSX・DPIのネットワークが各60分楽しめるスタータIDの他、ビデオ、ハンドブックなどをパックにした〈スタータキット〉を発売しました。➲価格：5,800円 ●スタータID(ACS・PCS・MSX・DPI) ●オペレーションハンドブック ●ビデオマニュアル(VHS30分) ●アスキーネット入会申込書(正式入会時初回登録料無料) ●POOL INDEX ※〈アスキーネット スタータキット〉は、全国有名パソコンショップにて発売中です。

つくば、藤沢、浜松、奈良の4ヶ所にアスキーネット共通アクセスポイント新設　アスキーネット共通アクセスポイント：札幌、仙台、つくば、浦和、所沢、東京、八王子、多摩、千葉、川崎、横浜、藤沢、静岡、浜松、名古屋、金沢、京都、大阪、奈良、神戸、広島、松山、福岡、那覇(以上、全国24ヶ所)

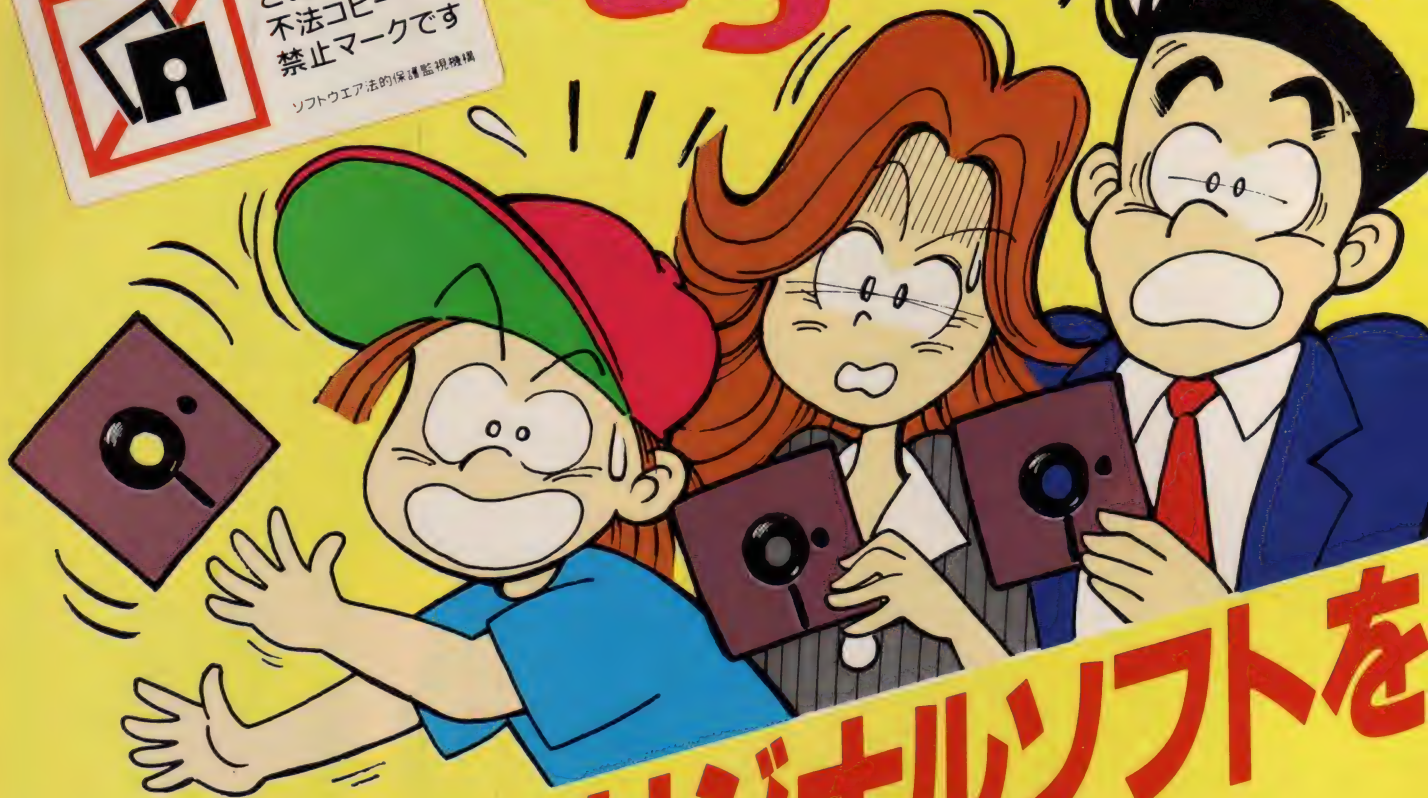
「DELPHI」および「Infolink」は、米国General Videotex Corporation社の商標です。

上記の価格には消費税は含まれておりません。ご購入の際には消費税額が必要となります。

お問い合わせ・お申し込み：電話03-3486-9661 アスキーネット事務局まで

アスキーのパソコン通信サービス

ASCII NET

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー アスキーネット事務局 電話 (03)3486-9661 **株式会社アスキー**

コピー禁止マーク
ソフトウェア著作権者はバックアップ以外のコピーやレンタル・中古品販売など疑似レンタルを認めません。
No Copy
このマークは
不法コピー
禁止マークです
ソフトウエア法的保護監視機構
えっ
あなたはオリジナルソフトを持っていますか?
ギョ!
あなたの手にしているコピーソフトにも、オリジナルがあったはずです。著作権法では、オリジナルを持っている場合に限ってバックアップを認めているだけです。もしコピー品が氾濫するような社会になったら、高品質なソフトウェアを開発することさえむつかしくなってしまいます。ソフトウェアの権利を守ることは、豊かなコンピュータ社会の夢を守ること。コンピュータソフトの正しい扱い方について、ユーザーの皆さんから寄せられた質問に答えてみました。
ソフトウェア法的保護監視機構とは?　本機構は、コンピュータプログラムの著作権者の権利を保護するために、知的財産権の侵害行為の監視摘発を行い、コンピュータプログラムの著作物の公正な利用の円滑化を図り、もってコンピュータ文化の発展に寄与することを目的とする団体です。
(•9月10日付けで、コンピュータソフトウェア著作権協会と名称が変わりました。)

ユーザーからのQ&A

パソコンソフトは高いから、レンタルで借りたいんだけど、レコードやビデオは良くて、パソコンソフトは、どうしてダメなの?

A. まず、パソコンソフトが高い理由についてですが、端的に言えば「莫大な開発費がかかる割に、市場規模が小さい」という事です。数千万円あるいは億という開発費をかけた製品でも、何万本と売れるソフトは、ごく稀なのです。また、ビデオ(映画)や、レコード(歌手)は、興業、コンサートと言ったものからも収入は得られますが、ソフトにはそういったものはありません。また、レンタル利用者の85%がコピーをしていると言う現状では、レンタルを認める訳にはいきません。

パソコンソフトを授業で使用するため生徒の数だけコピーしたのだが、なにか問題でもあるのかね?

A. 著作権法違反になってしまいます。たしかに35条では例外として教育機関での複製を認めてはいるのですが著作権者の利益を不当に害さない場合としています。ソフトウェアの場合複製の認められる事はほとんどないでしょう。

私は会社で仕事にレンタルしたソフトをコピーして使ってるんですけど、友達に法律違反だっていわれたんですけど…。

A. お友達は正しい事をおっしゃっています。法律では私的使用のための複製は認めていますが、仕事に使う場合は該当しません。ちなみに著作権法違反は3年以下の懲役または100万円以下の罰金という処罰を受けます。

ソフトの中身は買うまでわからない。粗悪なものを買わされない為にもレンタルは必要だと思うのですが…。

A. そういった論理が、レンタルの大義名分となっているようですが、先にも述べたように、善意のユーザーは少ないのです。また、ソフトハウス側もそういった声のあることは承知していて、新商品発売にあたっては、店頭デモや資料等も多く用意しています。また試供品を配布しているところも増えてきました。

私達、会員会社のソフトウェアは、いかなる個人、団体、法人に対しても、レンタルの許諾はしておりません。バックアップ以外のコピーは違法です。

《会員会社一覧》

㈱アートディンク
㈲アーマット
㈱アシスト
㈱アスキー
㈲アルシスソフトウェア
イマジニア㈱
㈱イメージテクノロジー研究所
㈱インターコム
インテリジェント・システム・ジャパン㈱
㈱ヴァル研究所
㈱ウィンキーソフト
㈱エー・アイ・システムプロダクト
エー・アイ・ソフト㈱
㈱エー・エスー・ピー
㈲エーシーオー
㈱エスシーアール
㈱エス・ピー・エス
エデュカ㈱
㈱エニックス
FA・システムエンジニアリング㈱
㈱エム・エー・シー
㈱エルゴソフト
㈱オービックビジネスコンサルタント
㈱大塚システム研究所
㈱音研
カナン精機㈱
亀島産業㈱
㈱管理工学研究所
㈱キャリーラボ
クエイザーソフト㈱
㈱クエスト
㈱クエスト
㈱クリエイトトーワ
㈱クレオ
㈲呉ソフトウェア工房
グレイト㈱
㈱ケーエスビー
㈱ケーピーエス
ケンテックス㈱
㈱ゲームアーツ
㈱コーパス
㈱光栄
㈱工画堂スタジオ
㈱構造システム
㈱神津システム設計事務所
コナミ工業㈱
㈲コマキシステム研究所
㈱コンパイル
㈱サムシンググッド
㈱ザイン・ソフト
㈱シーアンドシー
㈱シー・エス・ケイ
シエラオンラインジャパン㈱
システムサイト
㈱システムサコム
㈱システムセンター
㈱システムソフト
㈱システムハウスミルキーウェイ
㈱シャノアール
㈱新学社
㈱新企画社
㈲シンキング・ラビット
㈲ジー・エー・エム
㈱ジェプロ
㈱ジャスト
㈱ジャストシステム
㈱数研塾ネットワークシステム
㈱スキャップトラスト
㈲スタジオパンサー
㈱ステラシステム
ストラットフォードコンピューターセンター㈱
㈱ズーム
㈱セガ・エンタープライゼス
㈱ソフトウイング
㈱ソフトウェアジャパン
創歩人コミュニケーションズ㈱
ソフトスタジオWING
ソフトバンク㈱
㈱ソフトプロ
ソフト屋しゃんぱら
㈱ソリマチ情報センター
大学生協東北事業連合
㈱ダイナウェア
ダイナミック企画㈱
ダットジャパン㈱
㈱ツァイト
㈱ティーアンドイーソフト
㈱テクノソフト
テックソフトアンドサービス㈱
デービーソフト㈱
㈱ディアイエス
デザインオートメーション㈱
㈱デジタル・リサーチ・ジャパン
㈱電波新聞社
㈱東京コンピューターシステム
徳間書店インターメディア㈱
日本アシュトン・テイト㈱
日本エス・イー㈱
㈱日本科学技術研修所
日本化薬㈱
日本クリエイト㈱
日本コンピュータシステム㈱
㈱日本テレネット
日本デクスタ㈱
日本ナレッジ・ボックス㈱
日本ファルコム㈱
日本マイコン販売㈱
日本ワードパーフェクト
㈲ハウテック
㈱ハドソン
㈱ハル研究所
㈱バックス
㈱パーシモン
パーソナルメディア㈱
バル教育システム㈲
ヒーズ・ジャパン㈱
㈱日立ハイソフト
㈲ビーピーエス
ビクター音楽産業㈱
㈱ビッツー
ピー・シー・エー㈱
㈱ファミリーソフト
㈲風雅システム
㈱フェイザーインターナショナル
富士ソフトウエア㈱
㈱富士通ビー・エス・シー
ブラザー工業㈱タケル事務局
㈱ブレイングレイ
㈱ブロダーバンドジャパン
プログラム企画サービス㈱
㈱ボーランドジャパン
㈱ポニーキャニオン
マイクロウェア・システムズ㈱
㈱マイクロキャビン
マイクロソフト㈱
㈱マイクロソフトウェア・アソシエイツ
㈱マイクロネット
マイクロプローズジャパン㈱
マスターネット㈱
㈱まつもと
メガソフト㈱
㈱メタテクノ
㈱モーリン
㈱ラウンドシステム研究所
㈱ランドコンピュータ
㈱リード・レックス
㈱リギーコーポレーション
㈱リットーミュージック
㈱リバーヒルソフト
ロータス㈱
ロゴジャパン㈱

顧問弁護士　森本紘章
〈91.1.25現在〉

1月25日現在、151社にも及ぶソフトハウスに加盟していただいております。

ソフトウェアのレンタル、あるいは不正コピーを見たり、聞いたりしたら右記まで情報をお寄せください。

ソフトウェア法的保護監視機構事務局
著作権HOTLINE担当　久保田
TEL 03(3839)8783(代表)

コンピュータソフトウェア著作権協会
ソフトウェア法的保護監視機構
〒101 東京都千代田区外神田6-3-8外神田田島ビル4F

悟空！

どれがオリジナル？

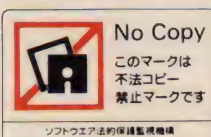
『不正コピーを業務に使用することは違法である』という認識を持ちながら、多くの企業では不正コピーを放置しています。これは、ソフトウェアの管理方法がわからないからではないでしょうか。「企業内違法コピー追放キャンペーン」は知的財産権思想の普及の一環として、各企業に合ったソフトウェア管理体制・監査体制作りを応援します。

企業内ソフトウェア違法コピー追放キャンペーン

「企業内でのパソコンソフトのコピーは著作権法違反です」この事実をあなたはご存知でしたか？
企業倫理を疑われるその前に、著作権について勉強してみませんか。

「企業内ソフトウェア管理」についてのセミナー開催予定

東京大会は大成功！ 引続き福岡・広島・仙台・札幌での開催計画中。
（詳細は事務局にお問い合わせ下さい）

•9月10日付けで、コンピュータソフトウェア著作権協会と名称が変わりました。

コピー禁止マーク
ソフトウェア著作権者はバックアップ以外のコピーやレンタル・中古品販売など疑似レンタルを認めません。

ソフトウェアのレンタル、あるいは不正コピーを見たり、聞いたりしたら右記まで情報をお寄せください。

コンピュータソフトウェア著作権協会

ソフトウェア法的保護監視機構事業局
担当　久保田
TEL 03（3839）8783（代表）
〒101 東京都千代田区外神田6-3-8
外神田田島ビル4F

ソフトウェアQ＆A

Q 私の会社は小企業でほとんど家族と少しの従業員で構成しています。「家庭内その他これに準ずる」範囲に入ると思いますのでソフトの複製は30条で許されるのではないですか。

A 企業内でのコピーはバックアップ以外すべて違法です。業務で使用するためのコピーですから「私的使用のための複製」は一切認められません。
どんなに小さくても会社は会社です。

Q 私の部署ではワープロソフトを1本購入し、すべてのハードディスクにインストールして使っていますが

問題ありますか。

A 著作権法違反です(21条)。
ハードディスクにインストールすることはまさに複製することそのものだからです。北海道釧路ではハードディスクにソフトをインストールして売買していた電器店が、摘発されました。

Q 私は会社で仕事にレンタルしたソフトをコピーして使ってるんですけど、友達に法律違反だっていわれたんですけど……。

A お友達は正しい事をおっしゃっています。法律では私的使用のための複製は認めていますが、仕事に使う場合は該当しません。ちなみに著作権法違反は3年以下の懲役または100万円以下の罰金という処置を受けます。

Q 私の部署では通常オリジナルを使用していますが忙しくなるとバックアップ用コピーも同時に使用しています。いけませんか。

A 著作権法違反です(21条)。また会社自身も業務に使用したということで罰せられます。バックアップ用コピーはあくまでもオリジナルソフトが破損した時の予備として作るコピーです。

Q 中古売店から買ってきてコピーを取り、すぐに中古品販売店へ売ることはいけませんか。

A オリジナルソフトが破損以外で使用できなくなった場合のみコピーソフトの所有が可能です。(第47条の2の2項)従ってコピーは手許に置けません。

私達、会員会社のソフトウェアは、いかなる個人、団体、法人に対しても、レンタルの許諾はしておりません。バックアップ以外のコピーは違法です。

《会員会社一覧》

㈱アートディンク
㈲アーマット
㈱アシスト
㈱アスキー
㈲アルシスソフトウェア
イマジニア㈱
㈱イメージテクノロジー研究所
㈱インターコム
インテリジェント・システム・ジャパン㈱
㈱ヴァル研究所
㈱ウィンキーソフト
㈱エー・アイ・システムプロダクト
エー・アイ・ソフト㈱
㈱エー・エスー・ピー
㈲エーシーオー
㈱エスシーアール
㈱エス・ピー・エス
エデュカ㈱
㈱エニックス
FA・システムエンジニアリング㈱
㈱エム・エー・シー
㈱エルゴソフト
㈱オービックビジネスコンサルタント
㈱大塚システム研究所
㈱音研
カナン精機㈱
亀島産業㈱
㈱管理工学研究所
㈱キャリーラボ
クエイザーソフト㈱
㈱クエスト
㈱クエスト
㈱クリエイトトーワ
㈱クレオ
㈲呉ソフトウェア工房
グレイト㈱
㈱ケーエスビー
㈱ケービーエス
ケンテックス㈱
㈱ゲームアーツ
㈱コーパス
㈱光栄
㈱工画堂スタジオ
㈱構造システム
㈱神津システム設計事務所
コナミ工業㈱
㈲コマキシステム研究所
㈱コンパイル
㈱サムシンググッド
㈱ザイン・ソフト
㈱シーアンドシー
㈱シー・エス・ケイ
シエラオンラインジャパン㈱
システムサイト
㈱システムサコム
㈱システムセンター
㈱システムソフト
㈱システムハウスミルキーウェイ
㈱シャノアール
㈱新学社
㈱新企画社
㈲シンキング・ラビット
㈲ジー・エー・エム
㈱ジェプロ
㈱ジャスト
㈱ジャストシステム
㈱数研塾ネットワークシステム
㈱スキャップトラスト
㈲スタジオパンサー
㈱ステラシステム
ストラットフォードコンピューターセンター㈱
㈱ズーム
㈱セガ・エンタープライゼス
㈱ソフトウイング
㈱ソフトウェアジャパン
創歩人コミュニケーションズ㈱
ソフトスタジオWING
ソフトバンク㈱
㈱ソフトフロ
ソフト屋しゃんばら
㈱ソリマチ情報センター
大学生協東北事業連合
㈱ダイナウェア
ダイナミック企画㈱
ダットジャパン㈱
㈱ツァイト
㈱ティーアンドイーソフト
㈱テクノソフト
テックソフトアンドサービス㈱
デービーソフト㈱
㈱ディアイエス
デザインオートメーション㈱
㈱デジタル・リサーチ・ジャパン
㈱電波新聞社
㈱東京コンピューターシステム
徳間書店インターメディア㈱
日本アシュトン・テイト㈱
日本エス・イー㈱
㈱日本科学技術研修所
日本化薬㈱
日本クリエイト㈱
日本コンピュータシステム㈱
㈱日本テレネット
日本デクスタ㈱
日本ナレッジ・ボックス㈱
日本ファルコム㈱
日本マイコン販売㈱
日本ワードパーフェクト
㈲ハウテック
㈱ハドソン
㈱ハル研究所
㈱バックス
㈱パーシモン
パーソナルメディア㈱
パル教育システム㈲
ヒーズ・ジャパン㈱
㈱日立ハイソフト
㈲ビーピーエス
ビクター音楽産業㈱
㈱ビッツー
ピー・シー・エー㈱
㈱ファミリーソフト
㈲風雅システム
㈱フェイザーインターナショナル
富士ソフトウエア㈱
㈱富士通ビー・エス・シー
ブラザー工業㈱タケル事務局
㈱ブレイングレイ
㈱ブロダーバンドジャパン
プログラム企画サービス㈱
㈱ボーランドジャパン
㈱ポニーキャニオン
マイクロウェア・システムズ㈱
㈱マイクロキャビン
マイクロソフト㈱
㈱マイクロソフトウェア・アソシエイツ
㈱マイクロネット
マイクロプローズジャパン㈱
マスターネット㈱
㈱まつもと
メガソフト㈱
㈱メタテクノ
㈱モーリン
㈱ラウンドシステム研究所
㈱ランドコンピュータ
㈱リード・レックス
㈱リギーコーポレーション
㈱リットーミュージック
㈱リバーヒルソフト
ロータス㈱
ロゴジャパン㈱

顧問弁護士　森本紘章
〈91.1.25現在〉

1月25日現在、151社にも及ぶソフトハウスに加盟していただいております。

ASCII

マウスに思想がある。

ウインドウに主張がある。

MSXとMSXユーザーの距離が、大幅に接近しました。本格的なグラフィカルユーザーインターフェイス《GUI》を提供する【MSXView】、ついに登場。マウスを使ってアイコンウインドウを次々と選択。MSX turbo Rの処理スピードの速さを活かした、将来性豊かなプラットホームです。さらに、テキストエディタ、グラフィックツール、プレゼンテーションツールなどのプログラムが付属。【MSXView】はMSXにGUIの思想と主張を与える、やさしい必須ソフトです。

MSXViewの特長…●マウスによる簡単操作が自慢／マウスでのアイコン操作で、ファイルの複写や削除などが可能。●ユーザーインターフェイス／【MSXView】対応ソフトなら使用方法はすべて統一。異なるソフトウェアの操作方法を覚えるのが簡単です。●専用アプリケーションソフト付属／View TED：簡単な文書を作成するためのプログラムです。View DRAW：絵を描くためのプログラムです。PageBOOK：電子の本を作成したり、画面に表示させるためのプログラム群の総称です。

MSXturboR専用グラフィカルユーザーインターフェイス［エムエスエックス・ビュウ］

MSXView

対応機種：MSX turbo R専用 価格：9,800円（送料1,000円）

●パッケージ内容 システムディスク（3.5-2DD）
専用漢字ROMカートリッジ/マニュアル一式

●MSXViewが起動した画面です。

● MSX、MSX-DOS2、MSX turbo Rは株式会社アスキーの商標です。●表示価格に消費税は含まれておりません。●上記の写真は、開発中の画面のため製品と仕様が異なる場合があります。

【MSXView】は全国有名パソコンショップでお求めください。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 営業本部 電話 東京(03)3486-8080 大阪(06)348-0018 **株式会社アスキー**

ASCII
MSXを、レクチャーする。
「もっと実践的で、具体的な仕様が知りたい。」と言う、悩めるMSXプログラマたちへ。アスキーが、可能な限りMSXの仕様を公開。MSX、MSX2、MSX2+の機能を、ハードとソフトの両面から統一的に解説した【MSX Datapack】は、まさにMSXのバイブル。MSXのほぼ全仕様とサンプルプログラムをパッケージした、MSXユーザー、プログラマたちの救世主です。
MSX、MSX2、MSX2+の仕様を大公開［エムエスエックス・データパック］
MSX-Datapack
近日発売予定
MSX Datapackの内容
マニュアル編………●ハードウェア仕様：システム構成、メモリマッパー、カートリッジ、システムを拡張する際の注意、アドレスマップ●システムソフトウェア：ブートシーケンス、割り込み、BASICのコマンド、BASICの内部構造、内部ルーチン●MSX-DOS：コマンド、MSX-DOSの構造、ファンクションコール●VDP：V9938、V9958●スロット●標準的な周辺装置へのアクセス●オプションの周辺装置：RS-232C、MSX-MODEM、MSX-MUSIC、MSX-AUDIO、MSX-JE、漢字プリンタ、拡張BIOS●付録：BIOS一覧、ワークエリア、I/Oマップなど
ソフトウェア編………拡張BASICコマンドの作成法、漢字ROMアクセスの方法、VDPのアクセス、VSYNC割り込み、DOSからのSubROMコールなど

ASCII

MSXのためのC言語入門

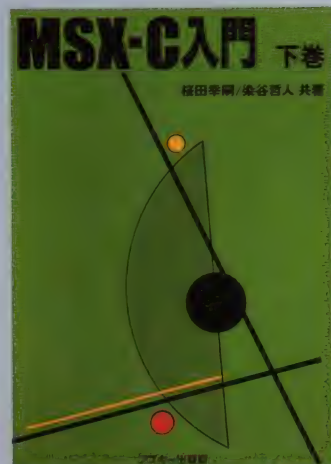
ただいま参上

新発売

MSX-C入門〈下巻〉

MSX-C実践バリバリプログラミング編だっ!

桜田幸嗣
染谷哲人共著
A5判
定価1,450円
(税込み)

文法を知っているだけじゃプログラムは書けない。上巻で文法をマスターした方に、ゲーム作りを通してプログラミングの奥義を伝授。グラフィック画面やスプライト、PSGやジョイスティック/マウスなどの利用が簡単な特製ライブラリ付き。『ヒップマン』や『叩かれモグラ』などのゲームサンプルも満載。

DiSK ALBUM 42

MSX-C入門　上/下巻

対象機種:MSX、MSX2、MSX2+、MSXturboR
メモリ構成:64Kバイト以上　メディア:3.5インチ2DD
価格3,500円(税別)

好評既刊

MSX-C入門〈上巻〉

MSX-Cにジックリ取り組む基礎理解編だっ!

桜田幸嗣著
A5判
定価1,450円
(税込み)

MSX-Cプログラミングの魅力を余すところなく紹介。基礎をしっかり固めておくための解説書。MSX-Cのセットアップ、コンパイル手順、基本的な文法、簡単なプログラミングを解説。MSXユーザーのためのC言語入門書。

MSX2+パワフル活用法

杉谷成一著　A5判　定価1,240円(税込み)

MSX2+で拡張された19,268色同時表示などのグラフィック機能、JIS第2水準をサポートする日本語機能、そしてオプションのFM音源まで詳しく解説。さらにその機能を活かすためのプログラムも豊富に掲載。

DiSK ALBUM 34

対象機種:MSX2+,MSXturboR
メディア:3.5インチ2DD
価格 3,500円(税別)

パーソナルウィンドウシステム入門 HALNOTEツールコレクション

福本雅朗著　A5判　定価1,240円(税込み)

MacやDTPの世界で注目を集めているWYSIWYGや、ウィンドウの概念をMSX上で実現しているHALNOTE。ワープロや作図ソフトだけではない、あなたのパソコン環境を向上させるための活用ツール集。

DiSK ALBUM 32

HALNOTE対象機種
メディア:3.5インチ2DD
価格 3,000円(税別)

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 書籍/雑誌営業部 電話 東京 (03)3486-1977 株式会社アスキー
●ブックカタログ送呈:住所・氏名・年齢・職業・電話番号・使用機種を明記の上、宣伝部MSX係までハガキでお申し込みください。

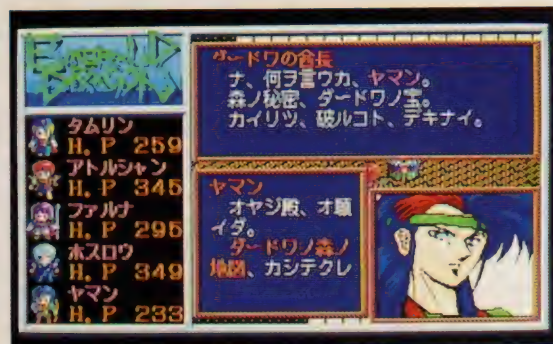
ビジネス・アスキー
ウィザードリィ誕生10周年記念
Wizardry
特報
注目のアニメーション
ウィザードリィのすべて
スクープ
スーパーファミコン版
ウィザードリィだ!!
●WINTER 1991●
ウィザードリィ マガジン
MSXマガジン編集部特別編集　定価1,000円(税込み)
好評発売中
すっごい売れてるぜっ!
ウィザードリィ界のビッグネームが大集合
ベニー松山◆ウィザードリィ10周年の歴史を語る
須田PIN◆ゲームボーイ◆ウィザードリィ外伝徹底解析
竹内　誠◆マニアの中のマニアがウィザードリィを斬る
末弥　純◆美麗イラスト6点がカラーで!
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル TEL(03)3486-7119 株式会社ビジネス・アスキー

MSXゲーム徹底解析

スキーに行く回数と、財布の中身は相反するものであるということを最近実感した。とほほ。

エメラルド・ドラゴン

今月のエメドラ徹底解析は、アトルシャンたちが敵の大将オストラコンと対決する中盤のクライマックス部分を紹介する。仲間たちと力を合わせ、オストラコンの野望を打ち砕こう。ここまでくれば物語も中盤にさしかかる。さらに意外な展開がキミを待っているぞ。

■グローディア　MSX2　8800円[税別](2DD)

オストラコン軍に占領されたエルバードを奪回せよ!!

先月の徹底解析では、エルバードに攻め込んできたオストラコン軍を討伐しようとするところまでを紹介してきた。先月の徹底を読んでない人は、右に載せたマップとそのガイドを参考にして物語を進めてほしい。

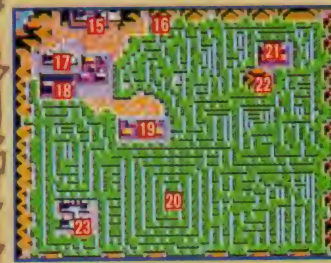
現在の進行状況を説明すると、アトルシャンたちはエルバードからザーマ、アーパスの砦を越えて魔軍を倒す旅を続けていた。が、魔将軍オストラコンはそのすきにエルバードに攻め入り、ほとんどの町を占領してしまったのであった。今回紹介するところは、アトルシャンたちが今まで来た道のりを逆にたどり、魔軍討伐のためエルバードに向かうところから始めることにする。

さて、町の人々の噂によればオストラコンはアトルシャンに切り落とされた右腕の復讐を誓い、悪魔に魂を売ったらしい。悪魔の力を得てさらに強大になったオストラコンだが、なぜかエルバードの町でアトルシャンが来るのを待ちかまえている。世界を救うには伝説のエメラルド・ドラゴンを復活させなければならないが、その前にこのオストラコンは倒さなければならない相手のようだ。

ところで、魔軍討伐の前にチェックしておきたいことがひとつ。それは、今回からアトルシャンたちのパーティーがほとんど入れ替わってしまうことだ。ハスラムは魔軍の侵攻を防ぐためエルバードへひとりで行ってしまうし、ヤマンはナナイの村に残ることになる。そして、バギンは旧友との約束を果たして倒れていく……。

つまり、討伐に行く時点でのパーティー構成はアトルシャン、タムリン、ファルナのたったの3人。しかし、これではあまりに心細い。製作者側もそのあたりをわかっているらしく(?)、今回から新たにホスロウ、カルシュワル、サオシュヤントなどの仲間がパーティーに加わることになる。

ただ、オストラコンを倒しても物語はまだ終わらない。魔軍を操る真の敵魔王ガルシア、そしてさらに魔王を凌ぐ神々の存在……。物語が進むにつれ明らかにされる事実に、キミは驚くことだろう。

ジェルメス〜ミスラ・ミフル〜ダードワ周辺MAP

物語の前半は、この3つのマップを舞台にして進められていく。マップのひとつひとつだけでもかなりの広さになるので、下のマップガイドを参考にするとわかりやすいだろう。じつは、これらのマップは物語が進むとゲーム中でも手に入れることができるようになる。現在位置も表示されるので、ぜひ活用してほしい。

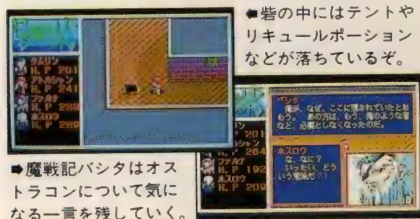
MAP GUIDE

1 祈りの丘	9 キルデールの町	17 魔軍前線司令部
2 ウルワンの町	10 ミスラ・ミフルの砦	18 フウォーウィーの町
3 マジュレスの洞窟	11 ヘルロードの町	19 ダードワの村
4 ザーマの砦	12 ヘルロードの洞窟	20 ダードワの森
5 エルバードの町	13 ヘルマンド山	21 ナナイの村
6 エルバード城	14 フシュルヌムの館	22 ゴーメズの巣
7 ジェルメスの森	15 アーパスの砦	23 ダードワの神殿
8 ジェルメスの神殿	16 レジスタンスの洞窟	★ ドゥルグワント城へ

GUIDE 15～16 アーパスの砦

魔戦記バシタを倒すのだ

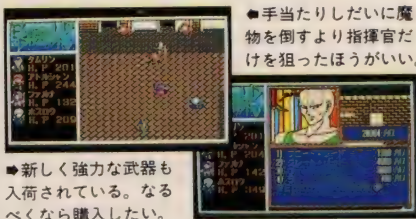
アーパスを越える前に、まずレジスタンスのリーダーであるホスロウに会いに行こう。ホスロウは18フウォーウィーの町から北に歩いたところにある16レジスタンスの洞窟にいるはずだ。レジスタンスたちの情報によれば、4ザーマの砦は魔軍の手に落ちたらしい。ホスロウを仲間にして、15アーパスの砦に残っている魔戦記バシタの部隊をけちらそう。

⬅砦の中にはテントやリキュールポーションなどが落ちているぞ。

➡魔戦記バシタはオストラコンについて気になる一言を残していく。

GUIDE 9 キルデールの町

ハスラム、まさかの戦死!?

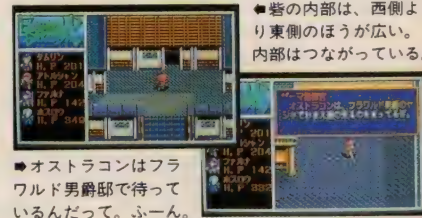
15アーパスの砦を越えたら、9キルデールの町に向かおう。この町もすでに魔軍に占領されており、魔物がいっぱい。でも、町の西側にいる魔軍指揮官を倒せば残りの魔物は逃げ出すはずだ。指揮官を倒すと町の人々も帰ってくるが、ここで悲しい知らせがファルナの耳に入る。ザーマでの戦いで、ハスラムがオストラコンによって殺されたらしいのだ!

⬅手当たりしだいに魔物を倒すより指揮官だけを狙ったほうがいい。

➡新しく強力な武器も入荷されている。なるべくなら購入したい。

GUIDE 4 ザーマの砦

砦内部の魔物を追い払え

この砦は一気に門番を倒し、中に入ったほうがよい。ところで、この砦には入り口がふたつある。前回訪れたときは砦の東側、つまりエルバード方面から入ったわけだけど、今回はキルデール方面、つまり西側から入るようにすること。ザーマの指揮官は命乞いをする情けない奴だが、許してやればオストラコンについての情報を流してくれるはずだ。

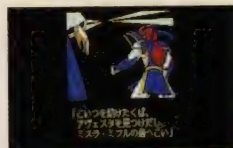
⬅砦の内部は、西側より東側のほうが広い。内部はつながっている。

➡オストラコンはフラワルド男爵邸で待っているんだって。ふーん。

GUIDE 5 エルバードの町

アトルシャンとオストラコン、2度目の対決!

5エルバードの町も、魔物によって住人が誰ひとりとしていない。この町にあるフラワルド男爵の屋敷に、宿敵オストラコンはいる。以前フラワルド男爵を倒したときの部屋から東側にある階段を下りれば、オストラコンのいる部屋にたどり着くことができるはずだ。アトルシャンにとって宿命の対決が近づいてきた。しかし、ついに出会ったオストラコンのその手に握られているものは、ハスラムが封じ込まれた水晶球であった!

ハスラムは死んではなかったのだ。

オストラコンはハスラムの命の代わりとして、交換条件をたたきつけてくる。オストラコンが約束を守るかは疑問だが、ここは言うことを聞くしかないのであった。

両雄、相対する!

⬆オストラコンの条件とは、ダードワにある古代神の力の象徴アヴェスタをミスラ・ミフルの砦に持って来ることだった。

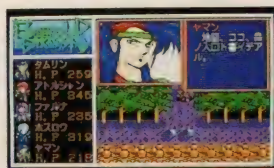
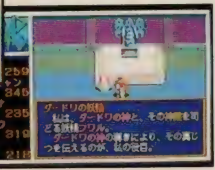
➡オストラコンの手は魔物のそれと化していた。ふたりの対決は、今回は見送りに。

GUIDE 21～23 ナナイの村～ダードワの神殿

森の冒険は、とにかく根気が必要なのです

ハスラムが封じ込まれた水晶球の引き換えとなるアヴェスタ。アヴェスタは20ダードワの森にあるそうなので、ここはぜひ森案内として21ナナイの村にいるヤマンの協力をあおぎたいところだ。21ナナイの村までの道のりを忘れてしまった人は、ここでかなり苦労することになるぞ。

神殿に着いても、アヴェスタは7ジェルメスの森に持ち去られたことがわかるだけなのだ。

⬅ナナイの村の宿屋でヤマンと会うことができる。森は、あきれるほど広いっ!

➡神殿には妖精フワルがいる。アヴェスタについての情報を教えてもらおう。

エメドラここまでのポイントチェック

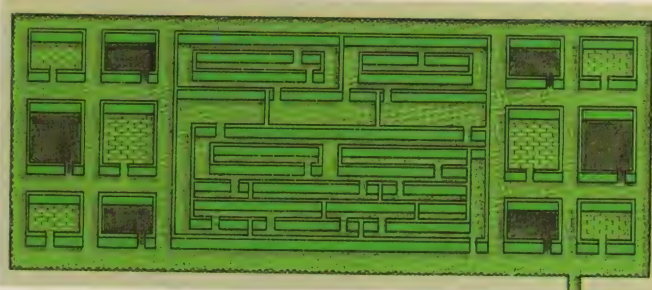
このゲームは、注意していないとプレーヤーが知らないで終わってしまうイベントがよくある。物語の進行に関係している部分は相談コマンドを利用すれば見逃すことはないけれど、それ以外の部分、つまり知っていると展開が楽になったり、本筋とは関係ないサイドストーリーを楽しむ部分ではプレーヤー側が積極的に動かなくてはならないのだ。

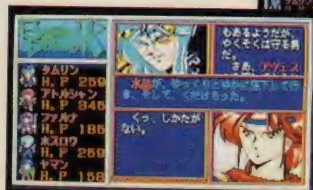
たとえばフラワルド男爵邸で2度目の対面をしたあと、オストラコンがなぜか町をあとにするシーンがある。このとき魔軍がエルバードから引き上げたため町の人々が戻ってくるのだが、ここで町の人々との話をかならず忘れないようにしておきたい。サダ指令官の家を訪れるとナイト・シールドがもらえるようになっていたり、キルデールの町で暗唱番号を教えてもらうとフウォーウィーの町の武器屋で強力な武器を買えるようになっていたりと、なかなかおトクなイベントがあったりするのだ。

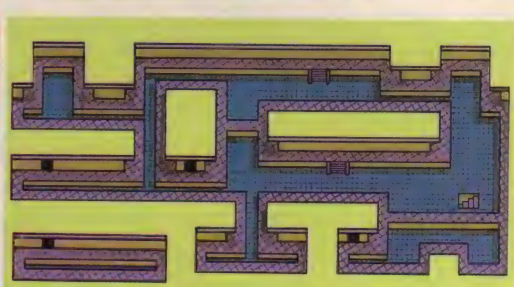
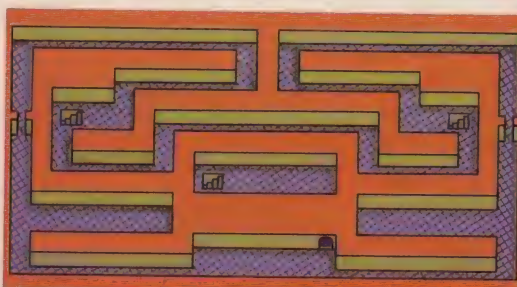
また、ダードワの神殿で妖精フワルが話す情報はこれからの物語の展開に深く関わっていく部分なのでなるべくメモしておきたい。アヴェスタとは何か、そしてドラゴン族がこのイシュ・バーンの世界に降り立つ以前からこの地に住んでいた古代神とはどういった一族なのか、といった話を聞くことができるのである。とにかく、人の話を聞いて情報収集をする。これはエメドラにかぎらず、RPGの基本だ。ふむふむ。

GUIDE 7～8 ジェルメスの森～神殿 アヴェスタをめぐり、ドラゴンゾンビと決死の戦い

7ジェルメスの森の入り口は、6エルバード城の東にある。15アーパス、4ザーマの砦をまた越えなくてはならないのも大変だが、もっと大変なのは7ジェルメスの森の複雑さ。神殿には隠し扉があり、その内部にも洞窟が広がっている。洞窟の奥に奉られた祭壇にアヴェスタが置かれているが、その前にドラゴンゾンビと対決が待っているぞ。こいつを倒せばアヴェスタを手に入れることができる。

⬅アヴェスタのほか、黄金の牙も手に入るのだ。

GUIDE 10 ミスラ・ミフルの砦 ハスラムを救い出すことはできないのか？

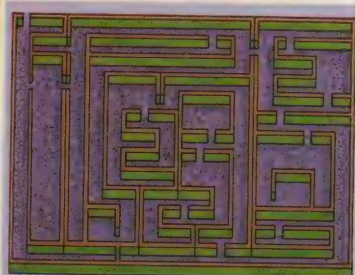
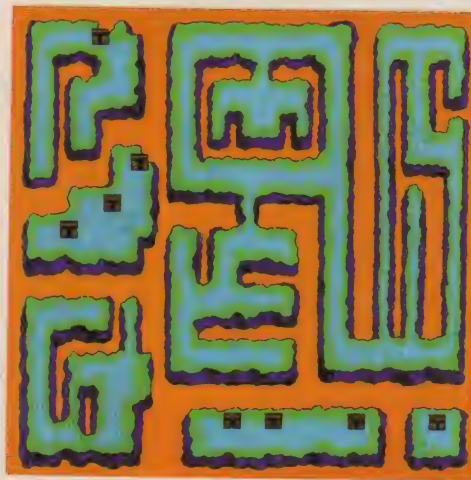
10ミスラ・ミフルの砦は9キルデールの町を北上したところにある。オストラコンとは3度目の対面だ。アトルシャンはアヴェスタを渡すその瞬間、オストラコンに切りかかった。が、オストラコンはその攻撃をいとも簡単に避け、ハスラムを封じ込めた水晶球を割ってしまうのだった！　オストラコンにとっては、アヴェスタさえ手に入れればハスラムの命さえどうでも良かったのだ。「俺様と戦いたければ、ドゥルグワント城へ来い！」と捨てゼリフを残してオストラコンにまたしても逃げられてしまうアトルシャン。ハスラムを失い、アヴェスタを奪われ、失意のまま砦を出たパーティーにさらにここでホスロウとファルナがパーティーから抜けてしまうことを知らされる。ふたりのかわりにカルシュワルが仲間になるが、アトルシャンはここで激しい自責の念にかられることになるのであった。

⬆砦は上下に入り組んだ複雑な構造だ。

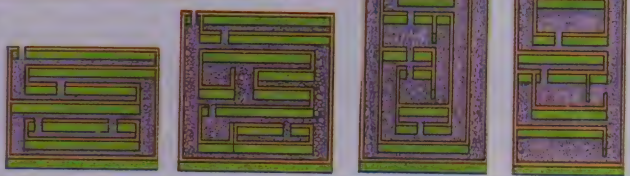
⬅水晶球が割れるとき、ファルナは叫ぶ。

GUIDE 11～12 ヘルロードの町～洞窟 ヘルマンド山頂に上ぼり、仙神の話を聞くアトルシャン

11ヘルロードの町も魔軍に占領されているので、まず魔軍の隊長を倒してしまおう。だがこのあと、村人に化けた魔物にヤマンは倒されてしまうのである(！)。

ただ、ここでアトルシャンたちはサオシュヤントという新たな仲間をカルシュワルに次いで迎えることになる。彼は仙神フシュルヌムから授かった弓をオストラコンに奪われ、その弓を取り返すための旅をしているらしい。

サオシュヤントは、まず12ヘルロードの洞窟を通り、13ヘルマンド山頂にある14フシュルヌムの館に行って彼の話を聞いたほうがいいとアドバイスしてくれる。実際、ここで聞く情報もかなり重要なことばかりだ。

➡バギン、ハスラム、ヤマンと次々に倒れていく仲間たち。じつは、ハスラムは生きてるんだけど……。

複雑な迷宮を抜けろ

ヘルロードの洞窟は、熔岩地帯。体力を回復してくれるキャラクターがタムリンしかいないので、つねにポーションを使えるようにしておこう。洞窟に棲む3匹のキングスコーピオンは簡単に倒せるはず。

西の砂漠周辺MAP

異様な雰囲気がただよう砂漠地帯

ここはいままで通った場所とはまったく風土が異なる砂漠地帯だ。物語全体の流れとしてみると、物語中盤の舞台であるドゥルグワント城がポツリと置かれているだけで、それ以外はあまり見るべきところはない。でもじつはこの場所、物語の終盤で一番重要になるところだったりするのだ。だいたい、まわりの地域は緑豊かな土地になっているのに、なぜここだけが砂漠地帯になっているのか？　もしかすると、自然の力を超える何かがこの砂漠地帯には作用しているのかもしれない……。とにかくまだこのマップは、ドゥルグワント城以外はあまり詳しく解説しないことにしておこう。

ここを南下すると、名医ワラムルの住むバージルの町や魔王殿、山のミコの神殿などがある。だが、それは来月の徹底で紹介するぞ。

MAP GUIDE

- 24 ドゥルグワント城
- 25 砂漠のオアシス
- 26 砂漠の守護神、怪鳥ラー
- 27 ホルスの洞窟
- 28 砂漠の湖
- 29 ？

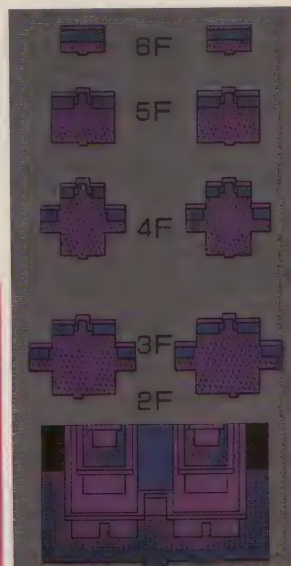
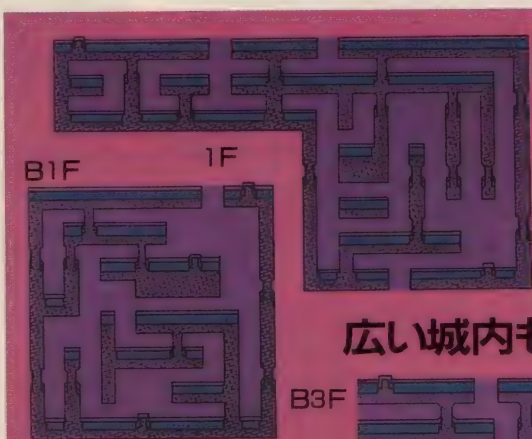
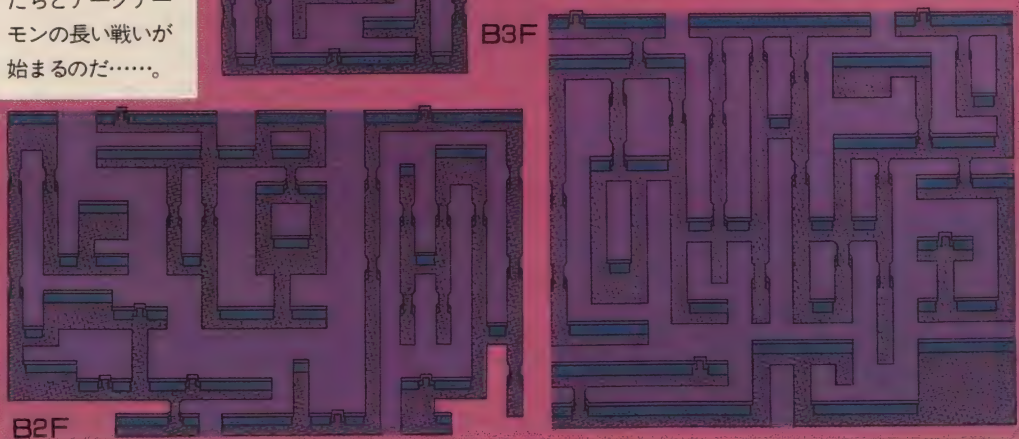
GUIDE 24 ドゥルグワント城　オストラコンとの最後の決戦！　新展開がキミを待っている

山を下だり、11ヘルロードの町に戻ると再びホスロウが仲間になってくれる。ついにレジスタンスも24ドゥルグワント城を攻める準備が整ったようだ。城へは、11ヘルロードの町から川沿いに下だっていったところにある通路を抜けることで行けるはずだ。

城内に入ったら、とにかくこまめにセーブしておくことを忘れないようにしよう。城に入る前にホスロウが話したとおり城内にはふたつの塔に登る階段があり、そのてっぺんには何やら怪しげな装置が取り付けられている。装置には3本のレバーが取り付けられているが、レバーを動かしても何も起こらないこともあるし、警報が鳴りだして傭兵との戦闘になる場合もある。ひどいのはガストラップで、このワナにはまってしまうとパーティーは全滅してしまうのだ。左右の塔に上ぼってそれぞれ仕掛けを作動させることに成功すれば、ドゥルグワント城の中心部へとつながる階段が現われるだろう。

城内はこれまでにないほど広いが、アトルシャンに実力と、そしていくらかの運があれば魔将軍オストラコンを4度目の対決にしてついに倒すことができるはずだ。

ただオストラコンは最後の願いとして、アークデーモンをこの世に呼び出した。彼は、悪魔と契約して右腕を取り戻していたのだった。カルシュワルはその呪いを防ごうとして巻き込まれてしまう。アトルシャンたちとアークデーモンの長い戦いが始まるのだ……。

⬆レバーは3つ。さあ、どのレバーを引いてみようか。ここが思案のしどころだ。

⬆ついに魔将軍オストラコンとの戦いに終止符がうたれる。とにかく強いのだ。

禁断の塔

Tir-nan-óg

ティル・ナ・ノーグ

なんと10億とおり、という途方もないパターンのシナリオが楽しめるニュータイプRPG、『ティル・ナ・ノーグ』。これだけ数があると、ひとつひとつのシナリオのマップ紹介や、攻略法といった企画は不可能だし、かといって、ひとつだけ徹底的に紹介するのもほとんど意味がない。そこで今回は、すべてのシナリオに共通した流れを追いながら、ゲーム内容を解説していきたいと思う。

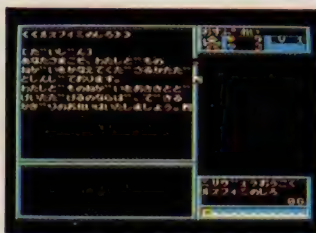
■システムソフト　MSX2/turbo R　(2DD)8800円[税別]

ティル・ナ・ノーグの基本的なシナリオの流れ

1 シナリオを作成する

とにかくこれをやらないことには何も始まらない。パッケージにはすでに作られたサンプルシナリオが入っているけれども、やはりみんなと違うシナリオで遊びたいものねー。サンプルのディスクを新しいシナリオに作り直そう。

2 王様に会う

ゲームが始まって真っ先にやらなくてはいけないのは、お城に行くことだ。ここで事件を聞き、依頼を受け、お金をもらう。事件のパターンは数種類あって、中には王様本人がさらわれたものもあるけど、基本的にはどれも同じだ。

3 仲間を集める

このゲームの場合、どんな場所でも仲間を得ることはできる。マップを歩いているときはもちろん、ダンジョンの中でさえ仲間にしてくれと言い寄ってくる奴がいるのだ。とはいえ、登場するのはランダムだから、5人集まるまでは町の酒場を渡り歩くのをお勧めする。酒場は夜にしか開いていないので、宿に泊まるなり何なりして時間を潰してから訪れよう。そこで仲間を募り、次の町へ向かう。これを繰り返しているうちに5人パーティーになるだろう。5人になったあとで登場する仲間は常時入れ替えていけばいい。ただし、入れ替えるとその仲間が持っているアイテムがすべてなくなってしまうので注意するように。

4 装備を買い揃える

武器、防具、その他のアイテムなどを扱っているよろず屋は、城下町にしかない。よって、スタート地点の城下町でアイテムを買い込んでおかないと、後々面倒臭い。

とくに武器、防具はすべて買い占めたほうがいい。すべて買ったところで5人が満足な装備を整えるには足りないんだから、ケチっても自分が困るだけだ。何回か通っていると掘り出し物が入荷することもあるようだが、実際に遊んでいて入荷したのを見たことがない。あまり気にせず、どんどん先に進んで行ったほうがいいだろう。初めの城で買い占めておけばあとはなんとかなるものだ。

5 経験を積みレベルアップ

やはりRPGといったらメインは戦闘とレベルアップだ。このゲームの戦闘は基本的にオートで行なわれる。9×9ブロックの戦闘フィールドの中を各キャラクターがちょこまかと動き回って勝手に戦ってくれるのだ。とはいえこのアルゴリズムはそんなに賢くない。攻撃魔法なんかは使ってくれるのだが、回復の呪文は唱えてくれないんだよね。危ない！　と思ったらいったん戦闘を中断して個人個人に命令しなくてはならないのが厄介だ。ある程度強くなれば楽なんだけど、初めのうちは常にシフトキーに指を置いておかないと、取り返しのつかないことになるよ。

話は変わるが、このゲームでは敵もレベルを持っている。出現するモンスターを主人公と同じレベルにすることによってバランスを調整しているわけだ。となると、レベルを上げても、それがそのまま敵を倒しやすくなるということにはならないわけだ。レベルアップのメリットは、ステータスの数値が増えること、新しい魔法を覚えることの2点。必要以上にレベルアップしなくてもいいのだ。

ダンジョンの探索

冒険の中心となるのはダンジョンだ。地上にそびえる廃墟、地下に広がる洞窟の２種類が存在するが、どちらもほとんど変わりはない。ただ、どの階からでも飛び降りることのできる廃墟のほうがやや探索が楽だろうか。冒険者はこのダンジョンで経験値や金を稼ぎ、また多くの貴重なアイテムを発見することになる。武器や防具も売っているものより強力なものがバンバン落ちているのでじっくりと探索しよう。歩いた所だけ明かりがつくのでわりと探索もれしにくくなっているのは親切だな。

7 ワープしてべつの大陸へ

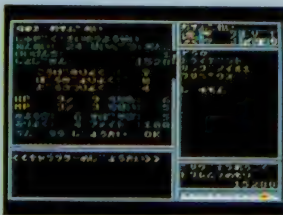
ダンジョンや屋外マップを探索していると、ところどころにワープポイントを発見することができる。それらを見つけたら迷わず飛び込んでみよう。ここに入ると違うダンジョンかべつの大陸へとワープしてしまうのだが、逆戻り可能なので心配することはない。

このゲームには船や飛行機などといった乗り物は存在しないので、べつの大陸への移動はすべてワープによって行なわれる。こうしてどんどんワープしていって、禁断の塔が建っている大陸まで移動するのだ。

べつの大陸に着いたらまずその国の城を訪れるといい。各種の店もシナリオに関係してくる可能性があるので一度は立ち寄るべきだ。

Tir-nan-ógの正しい遊び方

ティル・ナ・ノーグのウリは10億とおりものシナリオが楽しめるということである。画期的な試みであることは言うまでもない。しかし、これがこのゲームの最大の短所にもなっているのだ。『ドラクエ』まではいかなくとも、一般のRPG程度のシナリオが創り出せるのであれば問題はないのだが、実際にはそこまで高級なシナリオを作ることはできない。メッセージはすべて初めから用意されているものだけなので、どのシナリオをやっても場所が異なるだけでほとんど同じなのである。

つまり、このゲームはドラマティックなシナリオを楽しむタイプのゲームではないのだ。ティル・ナ・ノーグはRPGの原点、日常とは異なる世界で冒険することそのものを楽しむゲームなのである。

⬆キャラクターが我が子のように思えてくれば、ゲームを楽しんでいる証拠。

⬆グラフィックは冴えないが、足りない部分は想像力でカバーするのだ。

画面こそ違うが、これは『ウィザードリィ』と同じタイプのRPGなのである。ひたすら先へ進むことのみを追い求めるのではなく、キャラクターの成長、強力なアイテムの発見、新たなダンジョンの探索などに喜びを見いだせない人にとって、このゲームは駄作以外の何物でもないだろう。

しかし、戦闘や探索といったRPGの基本要素が楽しめる人にとって、このゲームは堪えられない魅力を持っているのだ。オート戦闘は各キャラクターの性格を出すことに成功しているし、仲間になる種族も多彩で飽きさせない。シナリオによって登場するアイテムの種類が変化するのもうまいやりかただ。マニア向きであるのは確かだが、ツボさえ心得れば長く遊ぶことのできるRPGなのだ。

turbo Rで遊べばさらに快適!!

ティル・ナ・ノーグは、turbo Rの高速モードでも動くようになっている。サンプル版までは対応していなかったのでどうなるのかなと思っていたら、製品ではちゃんとturbo R対応になっていたのでひと安心。さて、ではMSX2の通常モードとturbo Rの高速モードではどう違うのかをベンチマークテストつきで解説していこう。

ディスク2で立ち上げると高速モードになる。このとき余ったメモリをRAMディスクに割り当てて、データファイルを2ファイルほど転送しているので、高速モードは通常よりディスクアクセスが少なくなっているはずである。これだけでもけっこうゲーム進行はスムーズになるのだが、それ以上に快適なのが戦闘時間の短縮だ。高速モードは通常の半分の時間で戦闘を終わらせてしまう。ただし、あまりに速いためパーティーが弱い場合、気がついたときには全滅していた、ということもあるので注意が必要だ。特筆すべきなのはシナリオ作成時間だろう。純粋に計算のみに使用した場合、高速モードがいかに速いかがよくわかる。15分かかってはいるが、実際には半分以上がディスクアクセスに費やされているのだ。やはりティル・ナ・ノーグはturbo Rで遊びたいね。

戦闘時間

MSX2：平均32.75秒
turbo R：平均17.25秒

この時間は、かなりレベルの高いパーティーで、同一条件のもとに、人食い箱の群れと何回か戦ったタイムを平均したものである。戦闘メッセージの表示時間は１に設定し、タイムは行動開始のコマンドを選んでから、戦闘が終了しディスクアクセスするまでの時間を計測した。

シナリオ作成時間

MSX2：42分10秒
turbo R：15分15秒

この時間はシナリオコード123-456-789のシナリオを高速モードと通常モードの両方で作成させたときにかかった時間である。測定時間はシナリオコードを入力しリターンキーを押した時点から、作成終了のメッセージが画面に表示されるまでの時間でディスクアクセスも含まれる。

銀河英雄伝説II

銀河帝国軍と自由惑星同盟軍の熾烈な戦いを忠実に再現したSFシミュレーションゲーム『銀河英雄伝説II』。発売されてしばらく経ったけど、進行状況はどうかな。今回は全般的なアドバイスと、シナリオ別戦略を伝授しよう。

■ボーステック　9800円[税別](2DD)

2大戦術家、夢の対談〝私がスゴイと言われる理由〟

和平への歩み寄りか?

×月×日未明、銀河帝国軍の提督ラインハルトと自由惑星同盟軍の主導者ヤンが、極秘に会談を行なうという情報を入手した。もしや長い抗争に終止符を打つために話し合いで解決するのでは？　そう思い、ふたりにインタビューしてみたところ、こんな答えが返ってきた。

「和平？　私はそんなこと考えていませんよ(ラインハルト)」

「たんに、戦争のし方について話し合うだけです(ヤン)」

アララ。でも、ま、いいか。

索敵は常識ですね

ラインハルト　今日だけはふたりの戦術家として、効率的な戦術を討論し合いましょう、ヤン殿。

ヤン　ええ、もちろんそのつもりです。ところでラインハルト殿、決戦の際、貴方がまず第一に心がけていることは何ですか？

ラインハルト　それはもちろん、索敵行動です。これによって次にとるべき行動が決定されます。

ヤン　ほう。具体的には？

ラインハルト　当然といえば当然ですが、索敵により敵艦隊の位置が確認できます。そうすれば敵艦隊に不意打ちを食らうことはありませんしね。敵艦隊との距離をうまくとれば、先制攻撃を仕掛けることもできます。

ヤン　なるほど。

ラインハルト　偵察艦は攻撃できないかわりにこちらも攻撃を受けず、おまけに移動力もあるので、フルに利用しましょう。

ヤン　さらに補足を加えるならば、索敵では敵艦隊の位置とともに、提督の名前も確認できますよね(艦隊番号で割り出せる)。これによって自軍艦隊との戦闘能力が比較できるので、より緻密な戦術を立てられます。

ラインハルト　唯一の問題は、面倒くさいということですね。

ヤン　それくらいは我慢しなければいけないですよ。

〝質より量〟の実情

ラインハルト　艦隊どうしの戦闘での秘訣はいかがなものでしょう。

ヤン　そうですね。はっきり言って提督の細かい能力の違いは無視してもいいみたいです。位置的に有利な惑星に駐留している艦隊は惜しまず出撃させましょう。

ラインハルト　〝ただ闇雲に〟というわけではなく〝戦術の上で〟ということですね。

ヤン　はい……あ、言い忘れましたが提督の能力で〝士気値〟だけは気にかけておくべきです。この値が高いと先制攻撃がかけられます。

ラインハルト　ほう。

ヤン　そのほかのコツとしては、敵艦隊の旗艦を集中して攻撃することですね。そうすれば敵艦隊全体の攻撃力が低下します。

ラインハルト　逆に言うと、自軍の艦隊は旗艦を守る艦隊フォーメーションを組まなければいけない、ということですね。

補充・補給が明暗を

ヤン　ラインハルト殿、ほかに何か戦術の上で気をつけるべきことはありませんか？

⬅帝国軍のケスラーは意外と士気値が高いぞ。

ラインハルト　あります。それはズバリ、補給・補充といった行動です。これを実行しなければ艦隊の戦力は弱まるばかりですから。

ヤン　ふんふん。戦艦が損害を受けたら自国領の惑星に立ち寄ってこまめに補充すればいいんですね。

ラインハルト　しかし艦隊が常に自国領の惑星の近くにいるとは限りません。たとえそんな状況下にあるとしても、旗艦の補充だけはできるようにしておきましょう。先ほどヤン殿がおっしゃったように、旗艦の状態は艦隊全体に影響を与えますからね。具体的には、旗艦と同タイプの戦艦を有する艦隊から補充を行ないます。

ヤン　防衛戦の際は惑星の補充・補給可能範囲内に艦隊を配備し、長距離遠征をしてきた敵艦隊を叩く、という作戦が有効ですね。惑星の補充、補給量はほぼ無限なので、安心して戦うことができます。

ラインハルト　注意したいのは、新たに占領した惑星の場合、艦隊が駐留していないと反乱を起こされる恐れがあるという点です。もし反乱が起きると、その惑星の恩恵を一切受けることかできなくなってしまいます。

ヤン　そうなるとやっかいですね。

ラインハルト　私たち戦術家は、こういった数々の障害を乗り越えて戦っていかなければなりません。ヤン殿、お互いの立場は違いますが、ともにがんばりましょう！

ヤン　まとめ方が強引な気もしますが、あえて何も言いますまい。

プロフィール

ラインハルト
金髪の色男。トントン拍子で出世して、今では銀河帝国宰相に。

ヤン
素朴な面持ちの人。これでも自由惑星同盟の優れた戦術家。

⬅偵察艦の報告は重要な情報源。酷使しよう。

⬅もちろん補給艦にも活躍してもらうが……。

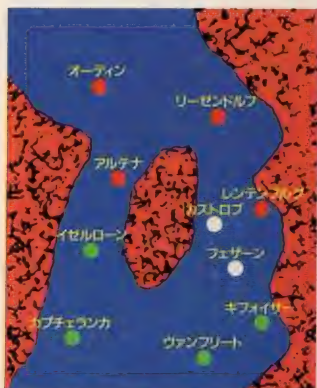
実践編 各シナリオ別の戦術だ

銀河英雄伝説IIには5つのシナリオが用意されていて、それらを独立してプレーすることができる。今回はそのうちの3つのシナリオのマップと、簡単な攻略法を紹介しよう。攻略法に関しては、帝国軍側と同盟軍側の両方をカバーしているので、それぞれプレーするときの参考にしてほしい。

なお、マップ上の惑星は赤、緑、白の3色に分類されているが、それぞれ帝国軍領惑星、同盟軍領惑星、中立惑星を表わしている(ゲームスタート時)。各監督の位置などは、自分でチェックしておこう。

⬆常に勝利を得るには、その地形に見合った戦術を立てなければならないのだ。

シナリオ1 神々の黄昏作戦

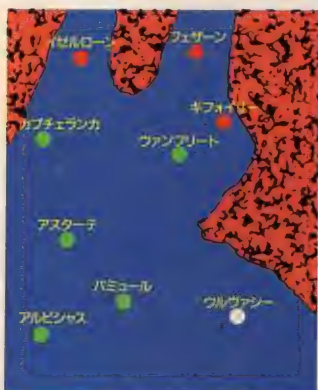
ラインハルトは自由同盟領内に進攻する手段として中立惑星フェザーンの占領を決意する。イゼルローン要塞の奪回及び自由同盟領への進攻を決定的なものにするためである(ターン制限＝80)。

銀河帝国軍サイド

帝国軍の勝利条件は、中立惑星フェザーンとイゼルローン要塞の両方を占領すること。イゼルローンにはヤンが控えているので、まずはフェザーン方面の占領に力を注ごう。占領したら、次は下のルートからイゼルローンに進攻だ。あらかじめ1部隊をアルテナ付近に駐留させておくとイイぞ。

自由惑星同盟軍サイド

勝利条件はイゼルローンかフェザーンのどちらかをある一定のターンの間守ることだ。同盟軍領であり、帝国軍の拠点であるオーディンとの距離が近いイゼルローンの守備を固めておくのが得策(最低でも2艦隊は欲しい)。フェザーンの防衛は、ヴァンフリートとキフォイサーの艦隊に任せよう。

シナリオ2 ランテマリオの会戦

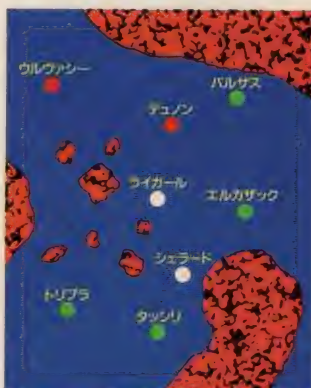
戦略基地として惑星ウルヴァシー占領を決定した銀河帝国軍は同盟領ポレヴィト星域に戦力を集結。これにより同盟軍は帝国軍との決戦を決意する。ランテマリオ星域での決戦(ターン制限＝60)。

銀河帝国軍サイド

勝利条件は中立惑星ウルヴァシーを占領することだ。フェザーンに駐留している2艦隊(ミッターマイヤー、キルヒアイスが妥当)は、一気にウルヴァシーを目指して進攻させる。イゼルローンからも1部隊出撃させ、援護にあてよう。フェザーン、キフォイサー方面とイゼルローンの防衛も忘れずに。

自由惑星同盟軍サイド

勝利条件は、60ターンの間ウルヴァシー及びランテマリオ星域を守ることだ。このシナリオではヤンが登場しないので、戦力的にやや劣る。作戦のポイントとしては、フェザーンから進攻する帝国艦隊をヴァンフリート付近で食い止めることにある。カプチェランカにも戦力をあてがっておきたい。

シナリオ3 ライガールの戦い

イゼルローン回廊と同盟軍の首都惑星を最短距離で結ぶジャムシード星系は同盟軍の守備が堅い。進攻を困難とみた帝国軍は〝遠回りのバーミリオン回廊からの進攻を決定する(ターン制限＝100)。

銀河帝国軍サイド

勝利条件は、100ターン以内にトリプラとタッシリを占領すること。惑星ウルヴァシーからはトリプラ占領組とライガール占領組に分かれて南下する。ライガール攻略の際はデュノンからの援軍も。

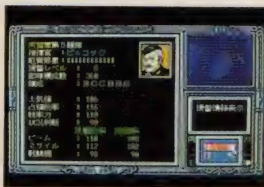
ライガールを占領したら、艦隊はトリプラに向けて進攻。とどめを刺したら残るはタッシリのみ。

自由惑星同盟軍サイド

勝利条件は、同盟軍の惑星の防衛と帝国軍の基地惑星の壊滅。バルサス駐留の艦隊でデュノンを叩き、タッシリかエルカザックに駐留する2艦隊でライガールを占領する。そうすればしめたもの、あとはウルヴァシーに向かって全勢力を注ぎ込もう。トリプラから艦隊を北上させるのも忘れずに。

キャンペーンモードとは?

それぞれのシナリオを独立したものとしてプレーできるモードのほかに、5つのシナリオを連続してプレーできる〝キャンペーンモード〟というモードがある。大きな違いは、各シナリオをクリアーした時点の状況が次のシナリオに影響する、という点だ。一度死んだ提督は生き返らないし、占領した惑星はそのままなのだ。難しいぞ。

⬅提督は戦闘経験を積むたびに成長するぞ。

ところでアナタ、どっちがおスキ?

銀河英雄伝説の小説やビデオアニメを見たことのある人は、お気に入りの提督ができるだろう。もちろんこのゲームも、自分がひいきにしている提督が属している側でプレーするはず。こうなるとプレーヤーの感情移入度は格段に高くなる。もしこのゲームを120パーセント楽しみたければ、なにはともあれ原作に目を通しておこう。

⬅ラインハルトには女性ファンが多いそうだ。

Rising of The Redmoon

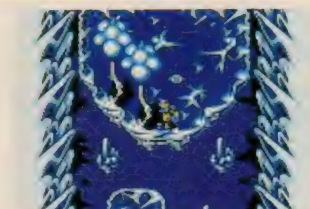
Xak IIの攻略もいよいよ中盤戦にはいる。今月はピッチをあげて、氷のフィールから風のヴァールまで一気に攻めるぞ。結晶の谷以降はモンスターの強さやダンジョンの構造などが、森のステージとは段違いにキビシいステージとなるので、これを参考にバシバシと進んでくれ。それじゃ、攻略開始だ。まずは結晶の谷からスタート！

■マイクロキャビン　MSX2　8800円[税別]（2DD）

結晶の迷宮・妖魔フィールを討て！

ボローズの森を支配していた妖魔ボグレウスを倒したラトク。バヌワの町に戻ると、今度は町長のセストから依頼を受けた。その内容は、町の西に位置する結晶の谷を魔物たちから救うというもの。快く引き受けて、さっそく町を出たラトクは、なりゆきで谷に残っていた鉱夫のペルナンドを助けた。ペルナンドの家で事情を聞いて、彼のひとり娘モーニカや町長の娘ミリアの救出を約束したラトク。いよいよ結晶の谷に挑戦だ！

結晶の谷の地下１階には、青銅の鍵がある。これは谷を支配する妖魔エブ・フィールの待つ最下層へとつながる、昇降機を作動させる鍵なのだ。だがこの迷宮には、ワープドアと呼ばれるトラップが各階ごとに仕掛けられている。このワープドアは、ちょっと見ただけでは位置がまったく判別できないということもあり、なかなかやっかいな代物。しかしワープさせられる位置が決まっているので、ひっかかったらもとの場所へ戻ることもできる。これを逆に利用して、迷宮探索をするぐらいの心構えを持ちたいね。地下２階を通過して地下３階へ降りると、魔導書下巻の入った道具箱がある。なんで道具箱に入ってんだ？　などとは思わずにいただいておこう。じつはこの魔導書下巻こそが、ワープドアの効果を消してくれるアイテムなのだ。だが、これを取るためには、ワープドア間のつながりを認識しておかなければまずムリだろう。

⬆魔導書下巻を発見した。じつはコレ、この迷宮で非常に役立つアイテムなのだ。

⬆上はライウンによる攻撃が厳しく、下は毒沼。コイツはやっかいな状況だ。

西天王フィール

⬆美しくも、冷酷さを秘めたその顔。まさに"氷"を名乗るにふさわしいといったところか。

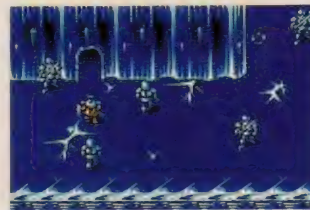
⬆美しい姿で攻撃を仕掛けてくる。高飛車な態度を叩きのめしたれっ！

バヌワの西に位置する結晶の谷を支配するのが、冷酷無情な女妖魔、西天王"氷"のエブ・フィールだ。町長の娘であるミリアやモーニカらをさらい、結晶化したのはこのフィールの仕業。彼女は戦闘時でも人間形態のまま攻撃を仕掛けてくる。アイスベレットとブリザード・ドラゴンによる強力な複合攻撃に対抗できるのは、フォースショットだけ。状況に応じて動き回り、活路を拓け！

いよいよ最下層へ突入すると、想像以上の攻撃が待ち受けている。とくに、敵の攻撃をかわしながら毒沼の浮き島を渡っていくところは超ムズなので注意が必要だ。毒沼を抜けるとそこには何体もの水晶像が。おそらくフィールによって結晶化された人々だろう。この中にモーニカやミリアもいるのだろうか!?　彼らの救出を誓いつつ奥へ進むと怪しげな穴を発見。ここにはいるとフィールの声が響き渡る。いよいよ対決か、と思ったらハンティング・ドッグが襲いかかってくる。トリッキーな動きに惑わされず、的確に仕留めよう。ハンティング・ドッグを倒すと、フィールの姿が！　戦闘開始だ、やってやるぜ!!

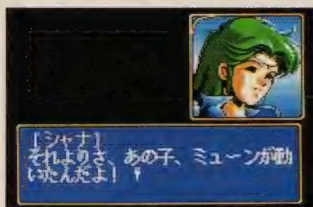
昇降機

⬆エレベーターで一気に最下層へ突入。作動キーは地下１階にある。

作動キーである青銅の鍵を手にいれると、ようやく昇降機を使用できるようになる。作動させれば最下層のほか、各フロアへも移動可能なので、魔導書下巻を手に入れたうえで使えば、迷宮の探索はかなりラクになるだろう。こりゃ便利だわ。

⬆最下層には何体もの結晶像が。妖魔の力に思わず戦慄してしまう。

⬆いきなり現われるハンティング・ドッグ。苦戦は必至だ。

ヴァールの砦～カウリャン攻略

激闘の末、フィールは倒れた。3つめの宝玉を手にいれて採掘場の外へ出ると、呪縛から解放されたモーニカを含めたペルナンドー家が出迎えてくれる。モーニカはラトクにお礼をいうと、ブルーペンダントというアイテムをくれる。そういえば、一緒に結晶化されていたはずのミリアはどうしただろうか。バヌワの町に戻って、酒場へ行くとあいかわらずレイは飲んだくれている。どうやら恋人のミリアがラトクに助けられたってことで、よけいすねてしまったようだ。次に町長のセストの家へ向かうと、彼はえらく喜んで高額の報酬をくれる。セストの指示に従って教会へいくと、あの謎めいた修道女、フェル・バーウが待っていた。彼女こそ、町の人々が話していた〝あの方〟だ。いままで町が襲われなかったのもフェルの力によるものらしい。これまでのいきさつを話したフェルは、今度はカウリャンの城へ行くようにいってきた。今まで試されていたってのは気分悪いけど、やりましょお！

⬆ミューンのことを嬉しそうに話すシャナ。なんかこっちまで嬉しくなるね。

カウリャンへは、町の南にある噴水を使って移動することになる。カウリャンの城に着き、執拗な攻撃を退けながらフロアを探っていくと1階の開かない扉や2階の小さな穴などが見つかるはず。とりあえずはどうにもならないので、上へ行ってみよう。なんとか4階にたどり着くとエア・エレメンタルが現われた。彼女はラトクに敗れるとふたつのアイテムをくれる。そのひとつを使って2階の穴にはいるとネズミの攻撃が。こちらの攻撃が効かないので逃げ回っていると、鉄の棒が手にはいった。次は1階の扉、といいたいけどここで西の塔へ行ってみよう。じつは西の塔にある変な服を手にいれてからでないとこの先進めないのだ。

さて、再び扉の前へ戻り、扉を開くといきなり水の中へ。ここで変な服を使えばいい。さらに進んでいくと、ポグウィルと名乗る男に会った。彼と話してアイテムを手にいれると、いよいよ西の塔を攻略だ。まずポグウィルのいっていた2階にある祭壇の間を探そう。ここへは一度地下に潜らなければ行けないが、東の塔をあれだけ歩いていれば楽勝。さて、祭壇の間で聖なる護符を手にいれ、塔を昇っていくと7階にゾンビがいる。ここで聖なる護符を使ってスッパリと成仏させてやろう。

最上階に着くと、今まで倒してきたはずのボスが出現。幻影か!?そのときレイが飛びこんでくる。亡者どもを彼にまかせて扉を開けると、そこにはヴァールが。ヤツは姿を変えて攻撃してくるぞ！

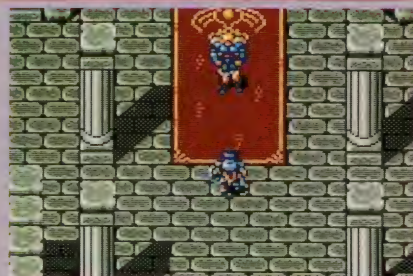
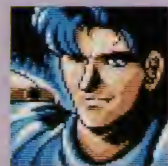
⬆モーニカが戻って、うれしそうなペルナンドー家。よかったなぁ。

⬆フェルはようやくラトクを本物の勇者と認め、次なるクエストを示す。

⬆あのレイが助けにきてくれた。亡者は彼らに任せ、ヴァールのもとへ向かおう。

エア・エレメンタル

エア・エレメンタルは、ヴァール(ジェロム)を愛したがゆえに力を与え、その配下となった。妖魔が人間に恋愛感情を抱くことはめずらしくないらしい(ボグレウスのミューンに対する感情は、これとは異なる)。ラトクに敗れたエレメンタルは、ヴァールを風の剣から解放するように主張する。彼女が本当にヴァールを愛していることを象徴するエピソードだ。

南天王ヴァール

⬆不敵な笑いを浮かべるヴァール。この後、戦場は空中へと移る。

カウリャン山にそびえる城の主、南天王〝風〟のアブ・ヴァール。レイの友人ジェロムが、風の剣の力に取り込まれて妖魔と化した姿である。戦闘時には、とてつもなく醜悪な姿で攻撃してくる。

魔導書上巻の秘密

汝、魔導の道を進む者、
〝黒き宝〟、その手に収むるは〝魔王〟の証。
〝赤き月〟、陽光に転じて、月に昇り、
大地を赤く染めん。
〝赤き月、昇る時〟、
〝黒き宝〟、汝が〝魔導の力〟とならん。

魔法屋の女主人、エニグマが1万ゴールドという高値で買ってくれた魔導書上巻。カウリャンへ行く前に寄ってみると、解読が終了しているという。内容を上に記しておいたのでその意味を考えてみてほしい。少しだけヒントをいうと、〝黒き宝〟というのはミューンのこと。そこから考えれば、〝赤き月、昇る時〟ってのは、医者のバスパ先生がいっていたミューン目覚めのときではないかと考えられる。この続きが書いてある下巻も忘れずに売っておこう。

ふらりふらふらおフランス大作戦

L'EMPEREUR

ランペルール

ボンジュール、ムッシュウ。光栄が放つ本格歴史シミュレーション、『ランペルール』の徹底解析の時間ざます。フランスが生んだ戦争のテクニシャン、ナポレオン・ボナパルトを、キミもシミュレートしちゃおう。今回はちょっと詳しい戦略編ざんすよ。ウィマダーム。

■光栄　MSX2　1万1800円/9800円[税別]（ROM/2DD）

各コマンドの有効的活用法

陳情

まず、序盤戦は艦船配備や物資、食糧要求などはしないほうがいいだろう。それよりも、大砲配備や軍人派遣を要求したほうがいい。

よほどの事態にならない限り、税率変更や資金要求もしないこと。そんなことをしなくても、ナポレオンは勝ち進んでいけるのだ。

投資

フランスの強みはその農業力にある。ゲーム中盤から、ある程度資金に余裕がでてきたなら、この投資で補給都市の農業力を上昇させてやるといい。強大な軍隊を維持するには、大量の食糧がいるのだ。指令官時代は、このコマンドを無視してもなんとかなるはず。

徴収

できればこのコマンドは実行してはいけない。このコマンドは、住民の食糧や物資の供給度を低下させ、ストや内乱を発生させる引き金になるからだ。しかしあまりに資金や食糧が不足すると、兵数が減少してしまう。そうなると陳情か徴収しかないのだが……。

供給・分配

現在の食糧、物資供給度が低ければ、このコマンドで分配しなければならない。住民のストや内乱は、序盤戦では致命傷になりかねないからだ。投資などによって上昇させた工業、商業力なども、愕然と低下してしまうぞ。住民パワーは非常に怖い。

情報

どんな状況でも、このコマンドで状況を把握することを忘れてはならない。自分の都市のデータ、隣国の軍事力、部下の技量……。

戦争を仕掛ける前には、かならずこのコマンドで敵の戦力を確認しておきたい。無鉄砲な戦いはナポレオンとして失格だぞ。

軍備・軍政

最前線の指令官は、内政よりも軍備に重点をおくこと。

まず覚えておきたいのが、演説と訓練が役に立つコマンドだ。ヒマを見ては演説や訓練で兵を鍛え上げること。徴兵した兵の編成は、優秀な指令官にまとめて配備するといいだろう。

遠征

遠征とは他国の都市を武力で制圧、侵略する行為のこと。そう、ズバリ戦争なわけだ。このコマンドを使う前に、いくつかチェックしておきたいことがある。

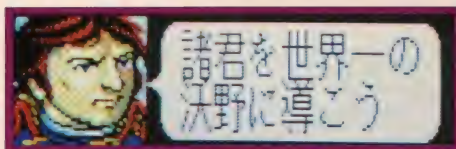
まず、侵略する都市のデータを把握すること。戦力が同じならば、攻撃側よりも守備側が有利にできているから、よほどの自信がない限り、敵よりも少ない戦力で戦わないこと。また、自分の都市に残しておく兵力にも気を配りたい。

⬆コツを掴むまでは何度もプレーするだろう。ナポレオンはめげないのだ。

ナポレオンなら常に勝て！

遠征コマンドのところでも書いたが、敵の都市に戦争を仕掛ける場合、まず兵数で敵を上回っていなければならない。ナポレオンやミュラ、マッセナといったAクラスの戦闘能力をもつ指令官で攻めても、敵より少ない兵数では勝つことは難しい。

また、演説や訓練によって各部隊の戦力アップも大事だ。訓練度が上昇すれば、砲撃の回数も上昇し、機動力だって上がる。

具体的な戦闘方法として、まず砲兵が射撃、歩兵がそれを援護し、敵部隊が混乱したらすかさず騎兵で突撃、これで決まりだ。しかしゲーム序盤はおいそれと砲兵は配備できないだろうから、歩兵にそのぶん頑張ってもらうことになるはず。

指令官・最高指令官時代

まず、始まってすぐの1796年の3月。ナポレオンはマルセーユという都市にいる。ここで最初にするのが、徴兵。マルセーユは人口が多く、食糧も大量にあるために、かなりの多人数が徴兵できるはず。

そして次の月に編成、予備兵を各指令官に分配する。ナポレオンやマッセナのような歩兵隊Aクラスに兵を分ける。砲兵はヘタにいじって訓練度を下げると、砲撃回数が減ってしまうからそのまま。

次の月は演説、軍の士気を高める。その次は訓練をして、軍隊の戦力を充実させる。そしていよいよ遠征、戦争を仕掛けるわけだ。短気な人は、この演説や訓練を省いてもいいかもしれない。

攻め込む都市はミラノ。陸路で攻めるにはここしかない。海路で攻めるのは、制海権がフランスにないため、返り討ちにあうぞ。ミラノには、ナポレオンとミュラ、マッセナに砲兵隊全員を連れて行けば、勝利できるはず。残りはマルセーユの守備に残しておく。ミラノの戦いについては、下にあるチェック１を参照してくれ。

首尾よくミラノを攻略したら、次はヴェネツィアかフィレンツェに攻める。どちらに攻めるかはそのときの外交状態によって決めるのだ。フィレンツェ方面には、ナポリという人口が多く弱いというおいしい都市があるので、フィレンツェ攻略をおススメする。しかし、その前に、疲弊した戦力の回復も忘れぬこと。この回復に、思わぬ手間がかかるかもしれない。

ゲーム序盤のポイントは、とにかくどれくらい兵数を集め、優秀な軍人に配備できるか、にかかっているのだ。頑張ってくれ！

⬆フランス総裁政府の勝手な外交にはかなり振り回されるだろう。

ミラノ攻略のポイント

こちらの兵数は約500。ミラノには約540の守備兵がいる。兵数では負けているが、ナポレオンとマッセナの兵数が最高値の200なので、何とかなるはず。

まず、砲兵隊が一斉射撃。山から敵都市の騎兵、歩兵を狙って攻撃を仕掛ける。敵が混乱したら、ナポレオンとマッセナが追い打ちをかけるように攻撃。数の少ない敵騎兵隊を撃破し、ナポレオンかマッセナは都市の右下の森まで移動、さらに攻撃。ミュラは砲兵隊守備に残すこと。

⬆最初の戦いだ。同等の兵力でも指令官はこちらのほうが優秀だぞ！

チェック2

ヴェネツィア攻防戦

ゲーム序盤のヤマ場が、この34番ヴェネツィア攻略だ。この都市は後々、イタリア半島の守備の要となるから、絶対に攻略しておきたい。攻める場合は、都市の左上にある山から砲兵隊が射撃をしていれば勝てるはず。

問題は、この都市を占領した後、隣のウィーンから侵攻してくるオーストリア軍なのだ。この大群を返り討ちにできれば、オーストリアは怖くない。敵が橋の上にきたら橋を爆破、敵を川に落とす作戦で決まりだ！

⬆歩兵隊の工作コマンドが必殺の武器だ。失敗しても再トライせよ。

人の上に立つ者には
魅力が必要だ

第一執政官時代

ウィーンかヴェネツィア、ナポリの３つの都市のうちふたつの都市を占領、パリに帰還すれば、ナポレオンは晴れて第一執政官になることができる。もちろん、わざわざシナリオ１からしなくても、シナリオ３から始めれば第一執政官で始められるのだが。

ここで初めて、フランスの政治に関わるコマンドが登場する。いままでコンピューターがやっていたことをプレーヤーがするわけだ。

フランスはその農業力の高さを武器に、ヨーロッパ食糧の輸出を牛耳り、外交をしていくといいぞ。

⬆初めての政策コマンド。よくぞここまで成り上がった、ナポレオンよ。

どんな生涯も栄光は
その最後にしかない

帝政時代

シミュレーションゲームはプレーする人によってさまざまな戦略、作戦が楽しめる。したがって、この帝政時代も、シナリオ１からプレーしてきた人は、各国の勢力がまったく違うはずだ。

しかし、おおまかなゲームの流れは指令官時代から変わらないはず。覚えておくことは、敵に隣接した都市には大砲を、海に面した都市には艦船を配備し、中央の都市は生産都市として活用していく。

終盤、イギリスやロシアの猛反撃をおさえ込み、ヨーロッパを統一させるのはキミの腕しだいだ！

⬆立派な姿になったナポレオン。ここまでくるのにどれだけ苦労したことか。

ゆかいかいかい大海戦!

フリートコマンダーII

黄昏の海域

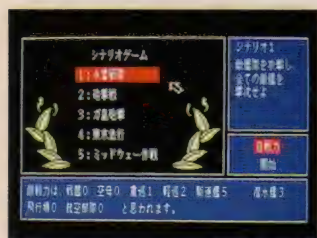
■アスキー　MSX2/turbo R (ROM) 9800円[税別]

艦長、右舷前方に敵艦船を発見しました！　そうか。艦長！　2時の方向から魚雷を確認、突っ込んできます！　そうか。艦長！　もうだめでーすっ！　そうか、よし、まず民に施しをして徴兵だ。レオパルドも生産しようか。そりゃゲームが違いまーすっ！

尻の青いビギナー指令官に贈る戦術戦略講座!

その1 自軍戦力データの確認

シミュレーションゲーマーたるもの、データにはうるさくあるべし。よくゲームが始まったら、適当に艦船を決めて、デタラメに動かしているやからがいるが、そりゃイカーンッ！　たとえそれで勝利しても、ビギナーの域を越えることはできないぞ！

ゲームが始まったらならばすぐに自軍の戦力を確認だ。旗艦となる強力な艦船を中心にフォーメーションを作成し、敵との交戦に備えよ。各艦船の名称から性能まですべて覚えろ、とまではいわないが、せめて〝強い〟とか〝速い〟くらいは覚えておきたいものだ。

⬆各シナリオ前の戦力確認を怠るべからず。スミからスミまで確認だ！

⬆データがいっぱいあってやだなー、なんて思うなかれ。数値を愛すのだ。

その2 作戦の決定と移動!

自軍戦力がおおまかでも理解できたのならば、次はそれをいかに活用するかを思考してやる。作戦の決定というわけだ。

しかし安心していい。このゲームでは、そんなに細かな戦略級の作戦は必要としていない。部隊は3つに分けて本隊は南東から北西に移動しつつ策敵するかな、くらいファジーな作戦でオッケーだ。

さて、そこで気をつけたいのが戦力の分散。1の戦力で3回戦うよりも、3の戦力で1回戦ったほうが効率がはるかにいい、というのは、歴史が証明している。戦力を分散させすぎる拡散作戦は、オススメできないぞ。

⬆このフォーメーションで大丈夫か？左右がおろそかになっていないか？

⬆どこにいるかは知らんが、見つけたらただじゃすまないぞ。敵よ。本当に。

その3 策敵と攻撃における基礎知識!

まず敵を見つけ次第、その付近を移動中のすべての艦船機動力をチェックする。そして、その敵からもっとも離れた位置にいて、しかも攻撃を加えられる艦船から行動するといいだろう。

ここで重要なのはいかに反撃を受けずに攻撃をするか、である。もし付近に潜水艦がいるならばただちに潜行させ、攻撃。潜水艦は反撃を受けずに攻撃が可能だ。

駆逐艦や巡洋艦だったら、敵の向きに注意して移動、攻撃をする。敵艦船の後方、あるいは前方から攻撃できればベストだろう。

しかし自軍のダメージを気にしすぎていては勝利はおぼつかないぞ。場合に応じて大胆にもなれ！

⬆敵艦船に戦艦や巡洋艦などを見かけたら、こいつらから葬ってやること。

⬆シミュレーションゲーマーにとって、戦闘は本当に楽しい一時。至福の一瞬。

めざせ!完全勝利

以上が『フリートコマンダーII』をプレーする上での助言だ。シミュレーションは人によって大きく内容が左右されるゲーム。この助言が役にたってくれれば嬉しい。

各シナリオにおける対策について

水雷戦隊

敵艦隊を攻撃し、登場するすべての敵艦を撃沈せよ。

ゲームを買ってきたばかりの人なら、このシナリオから始めるといいだろう。航空機や空母、飛行場爆撃といった要素が入っていないため、各艦船の基礎的な動かし方を覚えるにはちょうどいい。

登場する艦船はそんなに多くはないので、バラバラに行動することは禁物。中央の島から左へ移動していけば、敵艦船と交戦するだろうが、あわてずに対処していけばそれほど苦もなく勝てるはずだ。

⬅敵戦力はほぼこちらと同等。潜水艦が活躍だ。

自軍戦力	重巡×1	軽巡×2	駆逐×5	潜水×3
敵推定戦力	重巡×1	軽巡×2	駆逐×5	潜水×3

砲撃戦

敵艦隊を攻撃し、登場するすべての敵艦を撃沈せよ。

これも比較的簡単なシナリオである。ここでは、戦艦同士のハデな砲撃戦が楽しめるのだ。

このシナリオでも、自軍の戦力はそれほど多くはないため、分散させないほうがいい。中央に戦艦、前方に巡洋戦艦と重巡洋艦、そして左右に駆逐艦を配備し、こちらの駆逐艦で敵戦艦を攻撃するようにしよう。中央の島周辺が交戦ポイントになるはずだ。こちらの戦艦は大事に使っていくこと。

⬅戦艦の足の遅さに駆逐艦が合わせてやること。

自軍戦力	戦艦×2	巡戦×2	重巡×2	駆逐×4
敵推定戦力	戦艦×4	駆逐×4		

ガ島砲撃

ガダルカナル島のヘンダーソン飛行場を攻撃し、これを破壊せよ。

マップ右上に存在する飛行場を砲撃、爆破するというシナリオだ。

まず、高速の駆逐艦部隊が右上まで移動、その次に軽巡洋艦、重巡洋艦、巡洋戦艦を移動させる。

敵は飛行場近辺で出現するが、なによりも怖いのが敵の戦艦。すさまじい耐久力と攻撃力には、こちらの駆逐艦が何隻も餌食となるだろう。ひるまずに駆逐艦と軽巡洋艦で撃退し、こちらの戦艦でヘンダーソン飛行場を砲撃だ。

⬅なるべく戦艦と重巡洋艦を大事に使うこと。

自軍戦力	巡戦×1	重巡×2	軽巡×2	駆逐×9
敵推定戦力	戦艦×2	駆逐×4	飛場×1	航空×4

東京急行

敵艦隊を攻撃し、登場するすべての敵艦を撃沈せよ。

同じくガダルカナル島での戦い。今回は、強烈な戦艦が登場しないかわりに、駆逐艦や軽巡洋艦での機動作戦となるはずだ。

戦力的に見て、こちらはかなり辛い立場にある。敵の重巡洋艦を、いかに先制攻撃で撃沈できるか、にかかっているといっていい。

しかし、こちらにも天竜型というズバ抜けた破壊力を持つ軽巡洋艦が存在する。この2隻を効率よく出したり引っ込めたりするべし。

⬅天竜型の破壊力はなんと戦艦に匹敵するのだ！

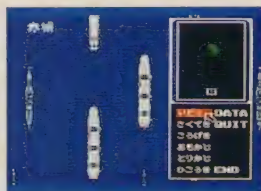
自軍戦力	軽巡×2	駆逐×8	
敵推定戦力	重巡×2	軽巡×2	駆逐×6

ミッドウェー作戦

ミッドウェー島の飛行場、及びすべての敵空母を撃沈せよ。

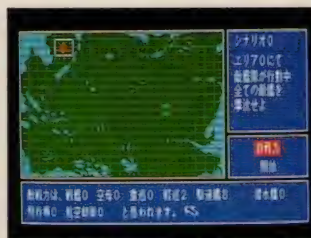
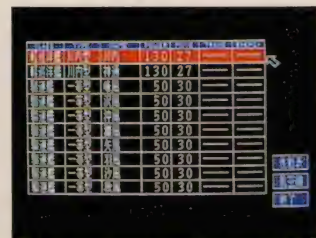
最後に登場するシナリオだけあって、かなりハードだぞ。のほほんとプレーしてたら、たちまち全滅してしまうだろう。

ここでの必勝法は、航空部隊の活用法だ。それと、駆逐艦のフォーメーションも重要といえる。駆逐艦を使い捨て感覚で使用していると、勝ち残れないぞ。

とにかく、戦闘機や爆撃機の効果的な投入でピンチをしのぎ、自軍の重巡洋艦に頑張ってもらえ。

⬅空母はフォーメーションの中心に持っていこう

自軍戦力	空母×4	巡戦×2	重巡×2	軽巡×2	駆逐×12	航空×10
敵推定戦力	空母×3	重巡×7	軽巡×1	駆逐×12	飛場×1	航空×13

自信がついたらキャンペーン!!

最初からキャンペーンゲームを始めるよりも、シナリオゲームをいくつかクリアーしてから始めたほうがいい。各艦船の特徴や動かし方など、シナリオゲームで学んでおくわけだ。キャンペーンはかなり長期的に遊べるぶん、後半はかなり難しいのだよ。

⬆このマップをすべて制覇するのは容易ではない。毎日コツコツとやろう。

⬆ここまで読んだキミの尻は、もう青くなんかない。自信を持て！

特集 A1STチュ

発売以来、話題沸騰のturbo Rが、パナソニックのFS-A1ST
売り切れ店も続出するなど、マシンの評判も上々だ
でも、まだまだ不満な点も残っている
それならってことで、Mマガがユーザーの希望を集大成
欲しい機能を詰め込んだ、夢のturbo Rを作ってしまうのだ

CONTENTS

ーンアップ作戦

マシン改造の3ヵ条なのだ!!

ひとつ　この改造を行なうと、メーカーからの保証は一切受けられなくなる。もしマシンが壊れても、それは自分の責任と覚えておこう。

ひとつ　MSXマガジン編集部の立場も同様。改造の過程でいかなるトラブルが生じたとしても、そのことに関して一切責任を負えない。

ひとつ　この記事の改造は、比較的高度な技術を必要とする。電子工作が初めてという人は、キットなどで腕を磨いてから挑戦すること。

➡改造を前にしたA1ST。まっさらの新品なのだ。何だかバラスのがもったいない気も……。

➡マシンの裏側のビスを外すとフタが取れる。キーボードの奥に、緑色をした基板が見えてきたぞ。

改造は破壊にもなりうる

とまあ、いきなり高圧的態度で書かれた３ヵ条が並んでいて、ビックリした人も多いと思う。でも、冗談抜きで、これは大切なことなので覚えておいてほしい。今回の特集で取り上げたマシンの改造という行為は、いってみれば完成された製品を壊すこと。やりようによっては、改良にも、改悪にも、そして最悪の場合は破壊にも、つながることなのだ。

以上のことを納得してもらったうえで、改造に挑戦するのはパナソニックのFS-A1ST(以下A1ST)。新開発の16ビットCPU、R800を搭載し、処理速度もグーンとアップ。256キロバイトものメインメモリーや、MSX-DOS2を内蔵した、魅力たっぷりのマシンだ。

実際にA1STのカバーを外して、中を覗いた人ならわかると思うけど、基板の集積度はかなりのもの。同じA1シリーズの、WXやWSX以上に高密度実装が徹底している。驚いたのは、DIPピッチのICが、メモリーやFM音源チップくらいになっていたこと。S-RAMはフラットパッケージになるし、基板は両面２層式のスルーホールだ。

何でこんなことをグタグタ書いているのかといえば、A1STでは静電気によって、いとも簡単に基板上の回路が壊れることを知ってほしいから。くれぐれもICのピンに直接指で触ったり、電源を入れたままでの改造はしないでほしい。マシンだけでなく、改造しているあなた自身にとっても、危険だからだ。できるなら静電気を帯びやすい化繊より、木綿の服を着ていたほうがいいかもしれない。

なお、誌面が限られていることもあって、文章による説明はかなり簡潔なものになっている。写真や回路図を見て、自分なりに理解しながら改造を進めていってほしい。逆にいえば、それができないレベルの人は、この改造には手を出さないでほしいのだ。それでは、いよいよはじめるぞ。

⬆キーボードと、ディスクドライブを取ったところ。コネクターやフラットケーブルの着脱は慎重にやろう。

⬆これがA1STのメイン基板。R800やS1990というチップが並んでいる。さあ、どこから改造しようか。

本体内部(?)にドライブを増設する

キーボード一体型マシンが増えて以来、2ドライブ内蔵の機種が減ってしまった。A1STも1ドライブ。せっかくturbo Rになって、マシンのパフォーマンスが向上したのだから、どうにかしたい。と、メイン基板を見ると、FDDコネクターの近くに、増設用端子があるじゃないか。もはやこれを使わない手はない。さあ、やるぞ！

改造の難易度は低いかも

'89年9月号の特集で、A1WXのドライブ増設を行なったときには、TTLを使って外付け回路を組む必要があった。ところがA1STでは、基板上のコネクターとドライブ側とを、線で接続するだけで完成してしまう。しかも増設したドライブは、すっきりと(ちょっと強引だという意見もあるが)本体に内蔵できるのだ。

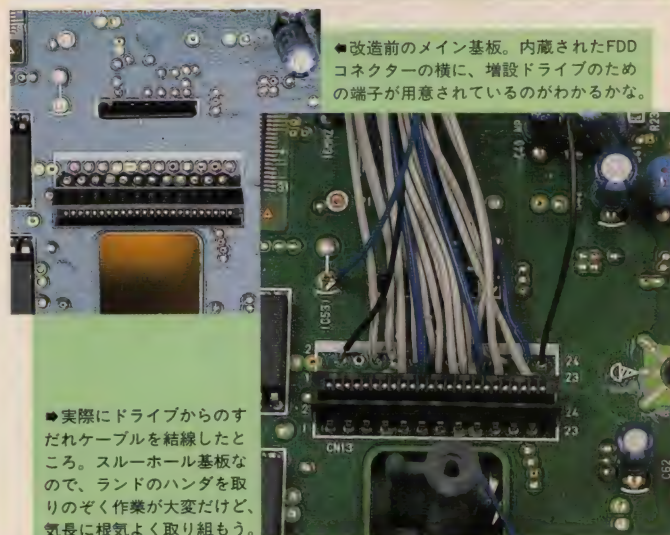
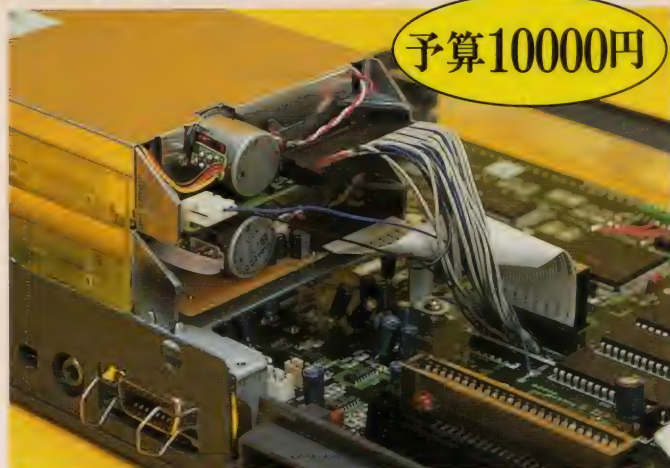
また、ドライブ増設で忘れてはいけないのが、フロントパネルにあるFDDインジケーターの処理。ディスクにアクセスしたとき赤く光るものを、2色のLED(発光ダイオード)に替えてみよう。若干の回路を追加することで、ドライブAは赤、Bは緑という具合に、光らせることが可能なのだ。もちろん、増設したドライブ自体にもアクセスランプはあるけど、いちいちマシンの横を覗きこむのも面倒。手間をかけるだけのことはあるから、ぜひ作ってね。

それでは順番に部品を説明していこう。まず増設ドライブには、本体内蔵のものと同一(ハーネスがついてコネクター形状が違う)の、松下電器のEME213CNを使った。これは秋葉原の丹青通商(☎03-3254-5730)で入手したものだ。これ以外にも、昔のMSXで使っていたものを再利用する方法もある。VFOなしの3.5インチドライブで、厚さが15ミリ程度のものなら使えるはずだ。ただし電源は、5ボルトだけで動作するタイプのものがいいだろう。

ケーブルは34芯の、すだれケーブルと呼ばれるもの。34ピン(メス)コネクターに、買った店で圧着してもらおう。長さは20センチくらい。バラバラになっている部分を長く残し、基板との結線に必要ないものは切断する。また電源用のコネクターには、4ピンのものを用意しよう。

2色発光LEDには、できれば高輝度のものを使いたい。もし手に入らないようなら通常のものでもいいけれど、かならずカソードコモンのLEDを使うようにしよう。記事中ではシャープのGL9ND4を推奨しているが、これは本体にあらかじめ付けられているものと、大きさが同じだからだ。

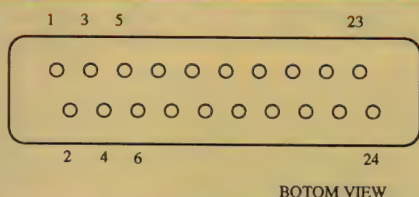
⬅改造前のメイン基板。内蔵されたFDDコネクターの横に、増設ドライブのための端子が用意されているのがわかるかな。

➡実際にドライブからのすだれケーブルを結線したところ。スルーホール基板なので、ランドのハンダを取りのぞく作業が大変だけど、気長に根気よく取り組もう。

フロッピーディスク増設・部品表

名称	メーカー	型番など	数量	備考
3.5インチ2DDドライブ	松下電器	EME213CN	1台	4〜5000円程度
TTL	各社	74LS04	1個	
トランジスター	〃	2SA1015	2本	2SAの互換品でも可
LED(カソードコモン)	〃	別表参照	1本	2色発光のもの
抵抗	〃	10KΩ 1/4W	2本	
〃	〃	4.7KΩ 1/4W	2本	
〃	〃	1KΩ 1/8W	1本	
〃	〃	110Ω 1/4W	1本	
コンデンサー	〃	0.1μF	1本	積層セラミック
ケーブル	〃	34芯(すだれ)	20cm	
コネクター	ヒロセ	34ピン(メス)	1個	FDDに合うもの
〃	各社	FDD電源用4ピン	1個	
基板	サンハヤト	ICB-88	1枚	そのほか半端でも可

基板側コネクターのピン配列

1 3 5 … 23
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
2 4 6 … 24

BOTOM VIEW

⬅1番から24番まで、このように並んでいる。基板にも番号が書かれているので確認してね。

改造に入る前に結線図を確認しよう。基板側コネクターのピン配列は上の図のとおり。コネクター付近に端子番号が印刷されているので参考にしよう。GNDはすべて配線しないと、動作不良になる恐れがある。NCというのは無接続、何もつながないという意味だ。

FDD側コネクターには、先ほどのすだれケーブルを接続する。一般的に赤いケーブルが1番ピンとなる。奇数番号の線はすべてGNDに接続するので、5つくらいにわけておくと配線しやすい。

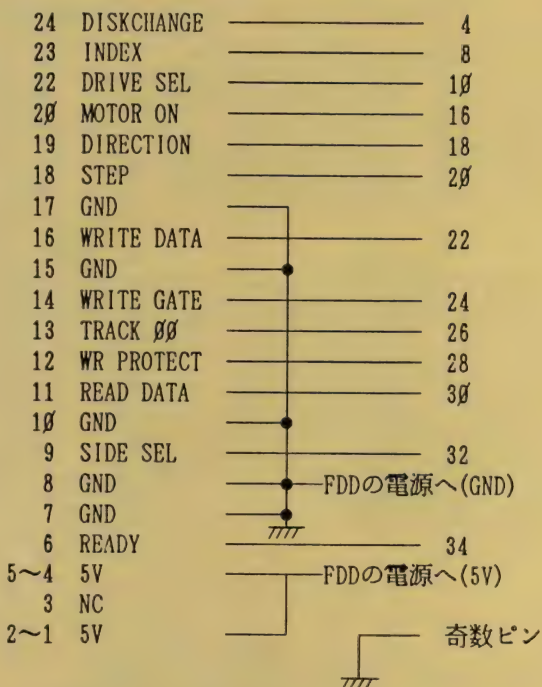
増設ドライブの電源端子は、裏面左の白い4本のコネクター。一番右が5ボルトで、中央の2本がGND。間違うとマシンが正常に動作しないので、注意しようね。

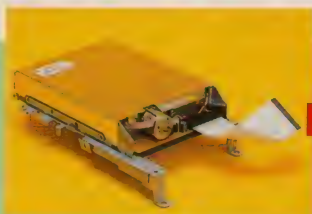
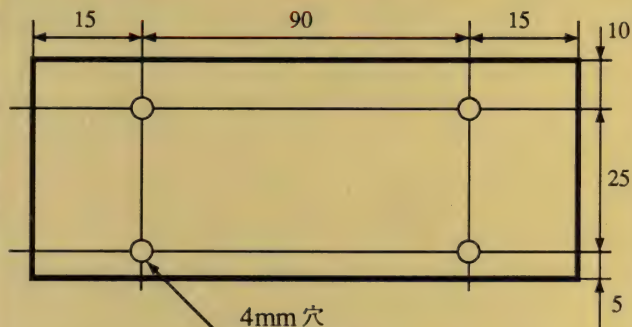
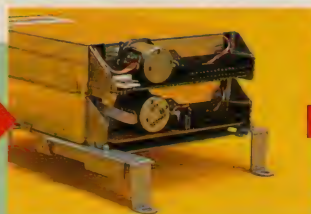
改造手順は次のとおりだ。

①基板側コネクターのランド(ハンダ付けする銅箔の部分)のハンダを、ハンダ吸い取り器(線)で取り除く。スルーホール基板なので、根気よくやること。
②FDD側コネクターの偶数番の線のビニール被服を10ミリほどむき、よじってハンダメッキする。
③基板側コネクターに、結線図に対応する線をハンダ付けする。
④基板側コネクターの1、7番に、増設ドライブの電源を接続。
⑤基板側コネクターのGNDに、5つにまとめたFDD側コネクターの、奇数番の線を接続する。
⑥固定板加工図を参考に厚さ1ミリ程度のアルミ板を加工し、ドライブの手前側を3ミリのネジ、後ろ側を両面テープで固定する(写真ではアクリル板を使用)。

結線図

基板側24ピンコネクター		FDD側34ピンコネクター
24	DISKCHANGE	4
23	INDEX	8
22	DRIVE SEL	1∅
2∅	MOTOR ON	16
19	DIRECTION	18
18	STEP	2∅
17	GND	
16	WRITE DATA	22
15	GND	
14	WRITE GATE	24
13	TRACK ∅∅	26
12	WR PROTECT	28
11	READ DATA	3∅
1∅	GND	
9	SIDE SEL	32
8	GND	FDDの電源へ(GND)
7	GND	
6	READY	34
5〜4	5V	FDDの電源へ(5V)
3	NC	
2〜1	5V	

奇数ピン

GNDはすべて配線すること

固定板加工図

⬆ふたつのドライブをすっきり収納するため、内蔵されていたドライブに……。

⬆増設したドライブを2段重ね。親ガメの背中に子ガメってパターンなのだ。

⬆ふたつのドライブは板とネジ、両面テープで固定。写真ではアクリル板を使用。

アクセスランプを2色に

LEDには、さまざまな色や形のものがあるけれど、ここで使用するのは足が3本あるタイプ。2色のLEDが同居する変わりものだ。中央の足がコモン（2色に共通）でカソードと呼ばれ、両側の2本の足はアノードと呼ばれる。

回路図中の①か②がLOW（FDDがアクセス中）の場合には、2重のインバーター（論理反転回路のLS04）によって電流を増幅し、それぞれのトランジスターをONさせて、LEDを光らせる仕組みだ。

カソードとGNDの間に付いている抵抗は、LEDの電流を制限するもの。110オームという数値を、小さく感じるかもしれないけど、実際はこれで十分だ。というのも、2色発光のLEDは、通常のものに比べて発光面積が2分の1。同じ電流を流しても、明かるさは半分になってしまう。さらにトランジスターの損失も考えると、抵抗の数値は計算より小さくしないと、暗くなってしまうのだ。

110オームというのは、抵抗値を無段階に変化させて、一番見やすかったときの数値。自分なりに変えてみるのもいい。でも、100オーム以下にはしないようにね。

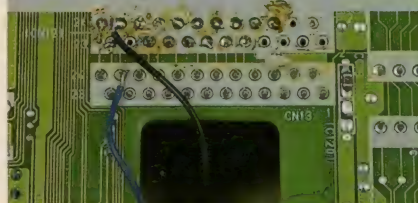
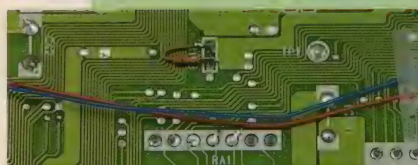
さて、改造の手順は次のとおり。

①適当な大きさの基板（サンハヤトのICB-88など）に、回路図の点線内以外の回路を作る。LS04のVcc（5ボルト）は14番ピン、GNDは7番ピンだ。

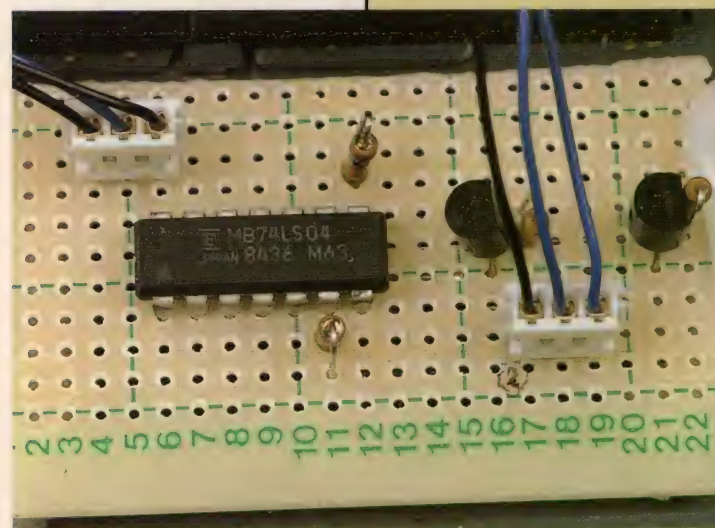
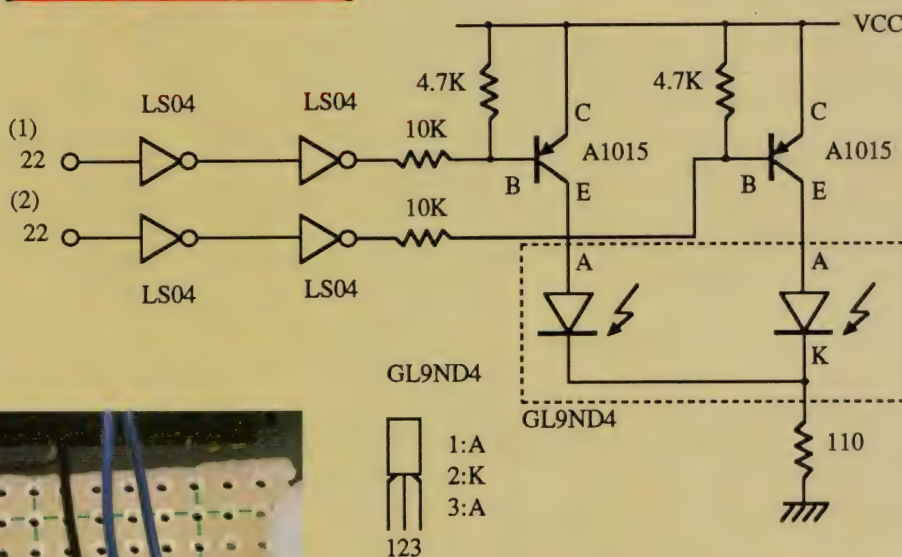
②フタの裏側からインジケーターの基板を外し、〝FDD IN USE″のLEDを外してパターンカット。2個のランドを切り離す。そしてそこに、2色発光のLEDの両側の足を固定するために、中央の足を曲げてハンダ付けする。

③LEDの足をそれぞれ配線する。電源は基板側コネクターの2番と8番から取るといいだろう。

④①と②を、それぞれ基板側コネクターの22番につなぐ。

⑤ケースを加工し、インジケーターパネルを配置する。

⬆ドライブを2段重ねにしたこともあり、インジケーターパネル全体を、強引にケースから切り離してしまった。といっても、LEDが接続された基板自体は、簡単に取れるから安心して。

⬅LEDの回路が完成したら、基板側コネクターの22番にそれぞれつなぐ。このとき結線を間違えると、ドライブAが赤、Bが緑という、せっかくの対応関係が逆になってしまうので、要注意。

⬅ケースの左下、ビデオRAMが並ぶメイン基板の横に、LEDの回路が載った基板がスッポリと収まった。ここしかないって感じ。

LED部品表

メーカー	型番	備考
シャープ	GL5NP5	丸型
サンヨー	SLP53ØD	〃
松下電器	LN11WP23	〃
東芝	TLSG116	〃
シャープ	GL9ND4	角型(推奨品)
東芝	TLSG2Ø8	〃

セパレートキーボードは便利だね

キーボードとは、マシンと人間がコミュニケーションをするときに、なくてはならないもの。マウスを使った視覚的なオペレーティングシステム(OS)も考えられているけど、文字情報を人間からマシンに伝達するには、キーボードを使うことが主流を占めている。かくも重要なキーボードにこだわってみよう、というのがこの改造だ。

⬆パイオニアの業務用MSXのキーボード。テンキーはないけど、キータッチはいい。

◆　◆　◆

マン・マシンIFを強化する

キーボードとは、人間(マン)とマシンをつなぐインターフェース。キーボードの良し悪しによって、マシン全体の評価がされることもあるくらい、重要なものだ。

一般にセパレート型のキーボードは、本体につけられたものより良質で、長時間のタイピングにも向いている。また、本体は机の上に置き、キーボードだけ手前に引き寄せられるなど、使い勝手や配置のうえでもメリットが多い。

MSXの場合は、初代マシンのほとんどがオールインワン。つまり、本体とキーボードが一体となったものが多かった。それがMSX2になり、ディスクドライブを内蔵したマシンが登場すると、セパレート型が増えてくる。基本機能が上がったこともあり、キーボードの重要性が見直された時期だ。

ところが残念なことに、現在のMSX2+やturbo Rは、キーボード一体型のマシンばかり。価格を下げるために、キーボードが犠牲になってしまったわけ。それじゃあってわけで、作ってしまおう。

この改造には、部品表を見れば予測がつくように、回路らしきものは一切ない。コネクターとコネクターを線でつなぐだけである。どちらかといえば、線の引き回しや、コネクターを付ける工作技術が重要かもしれないな。

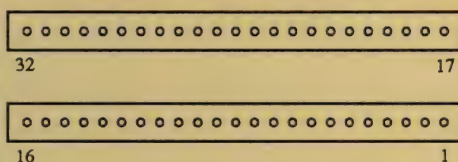
それでは、必要な部品や材料を説明するね。東京近郊に住んでいて秋葉原に近い人なら、千石電商(☎03-3253-4411)でパイオニアの業務用マシン、PX-V60用のキーボードを手に入れよう。ジャンク品なので低価格だし、在庫も多い

キーボード側ピン配列

ピン	信号	ピン	信号
1	CAPS	2	カナ
3	Y9	4	Y8
5	Y7	6	Y6
7	Y5	8	Y4
9	Y3	1Ø	Y2
11	Y1	12	YØ
13	X7	14	X6
15	X5	16	X4
17	X3	18	X2
19	X1	2Ø	XØ
21	5V	22	GND
23	5V	24	GND
25	5V	26	GND

A1ST基板側ピン配列

32　17

16　1

ピン	信号	ピン	信号
1		17	Y6
2	X4	18	
3		19	
4		2Ø	Y8
5	X3	21	
6		22	Y11
7	X1	23	
8		24	Y2
9		25	Y5
1Ø	X7	26	Y3
11	X6	27	Y4
12	X5	28	Y1
13	XØ	29	YØ
14		3Ø	Y7
15		31	
16	X2	32	

セパレートキーボード増設・部品表

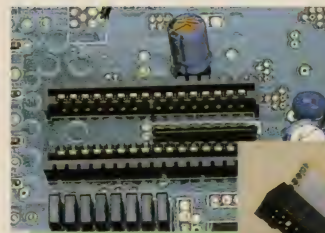
名称	メーカー	型番	数量	備考
キーボード	パイオニア	PX-V6Ø用	1台	千石電商(秋葉原)で入手可
コネクター	ヒロセ	26ピン(オス)	1個	
基板	各社	ICB88など	1枚	

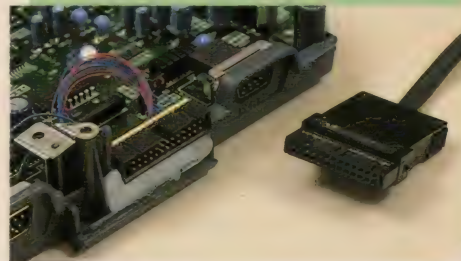
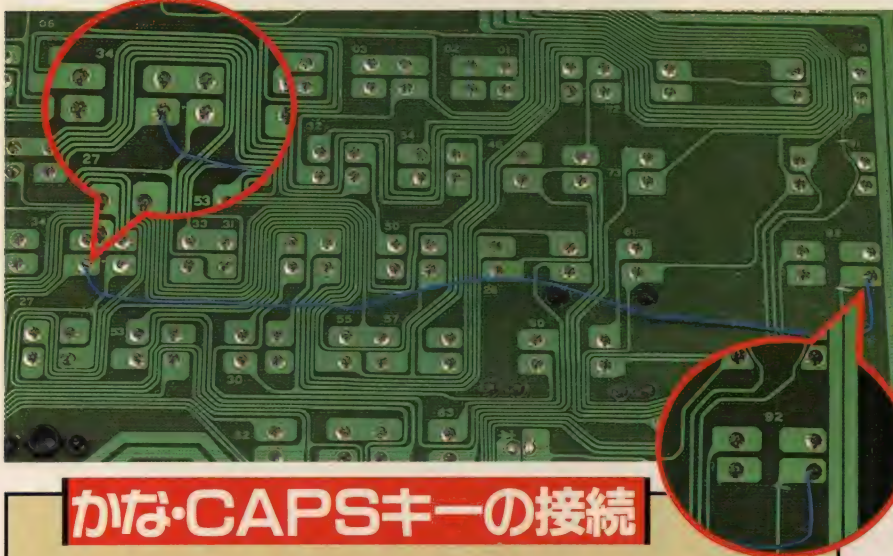
ようなのでお勧めだ。今回はこのキーボードを使うという前提で、話を進めていく。

自分でマトリクス(キーの接続)を作るなら、『MSX2テクニカルハンドブック』(アスキー刊)の284ページに掲載されている表をもとに、A1STの基板側コネクターの図を参照しながら結線しよう。

コネクターはキーボードに合うもの(26ピン)を使おう。基板にハンダ付けしてから、配線する。基板は、手持ちに半端なものがあればそれでもかまわない。サンハヤトのICB-88が、小さくて使いやすいだろう。また、配線する本数が20本くらいになるので、普通のビニール線だとかさばって収まりきらない。ジュンフロン線(あとで説明するね)を使おう。

それでは、改造の手順だ。

①キーボードを接続するためのコネクターを、どこに付けるかを決める(完成写真を参考に)。
②糸ノコなどを使って、コネクター の大きさの穴を開ける。
③基板のキーボードコネクターとの距離を考え、少し長めに配線していく。ジュンフロン線を2色用意し、奇数と偶数で色分けすると間違えが少なくなる。結線図の〝5V〟、〝GND〟の表記は、本体基板から電源を取るという意味。〝かな〟と〝CAPS〟の信号は、写真の〝CN15〟から取る。
④〝実行〟と〝取消〟キーを、それぞれ〝コンピューター〟と〝ビデオ〟キーに割り当てるため、キーボードの基板に下の写真のようなジャンパー線を飛ばす。
⑤本体とコネクターを、瞬間接着剤などで固定すれば完成だ。

⬅このふたつのコネクターに、キーボードからのフィルム状のケーブルがつながる。改造は基板の裏側で行なうので、本体のキーボードも使用可能だ。

➡ジュンフロン線を使ってコネクターを引き出す。配線する本数がかなり多いので、間違えないよう慎重にね。線が短いと、コネクターを本体の外に出せないので要注意だ。

⬅ジョイスティックポートの間に、コネクターを固定。白いのはボンドではなく、自由樹脂(あとで説明する)。これが意外と便利なのだ。

結線図

キーボード側			A1ST基板側
CAPS	1	―――	4 *
Y9	3	―――	22
Y7	5	―――	3Ø
Y5	7	―――	25
Y3	9	―――	26
Y1	11	―――	28
X7	13	―――	1Ø
X5	15	―――	12
X3	17	―――	5
X1	19	―――	7
5V	21	┤	
5V	23	┤	
5V	25	┘	
カナ	2	―――	5 *
Y8	4	―――	2Ø
Y6	6	―――	17
Y4	8	―――	27
Y2	1Ø	―――	24
YØ	12	―――	29
X6	14	―――	11
X4	16	―――	2
X2	18	―――	16
XØ	2Ø	―――	13
GND	22	┐	
GND	24	┤	
GND	26	┤	

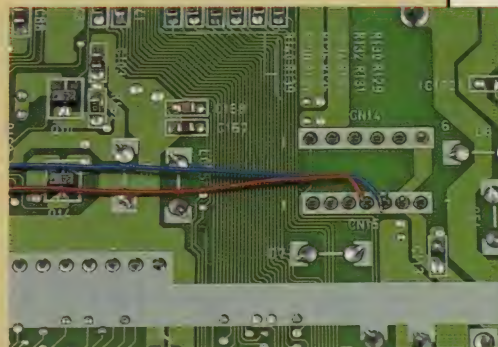
＊印の部分はCN15に接続する

かな・CAPSキーの接続

OOOOOOO

7　　　1

CN 15

1
2
3
4 CAPS
5 カナ
6
7

⬆かなとCAPSの接続は、このCN15と書かれたコネクターへ。

ビデオRAMを増設するぞ

さて、今度はちょっと変わった改造だ。はっきりいって反則技だけど、それなりの成果は上がると思うな。何とturbo RのビデオRAMを、さらに64キロバイト増やしてしまおうというもの。SCREEN12なら、1画面分のバッファーができるわけだ。ディスクからデータを読む回数が減るから、アニメーションにも応用できるね。

◆　◆　◆

VDPは192KB対応!?

はじめに断わっておくけど、この改造によって得られたビデオRAMのエリアは、個人で画像データを加工するときの開発用として、とどめておこう。というのも、追加された64キロバイトのビデオRAM(拡張VRAMと呼ばれる)は、MSXの仕様では、なくてもよいことになっているからだ。

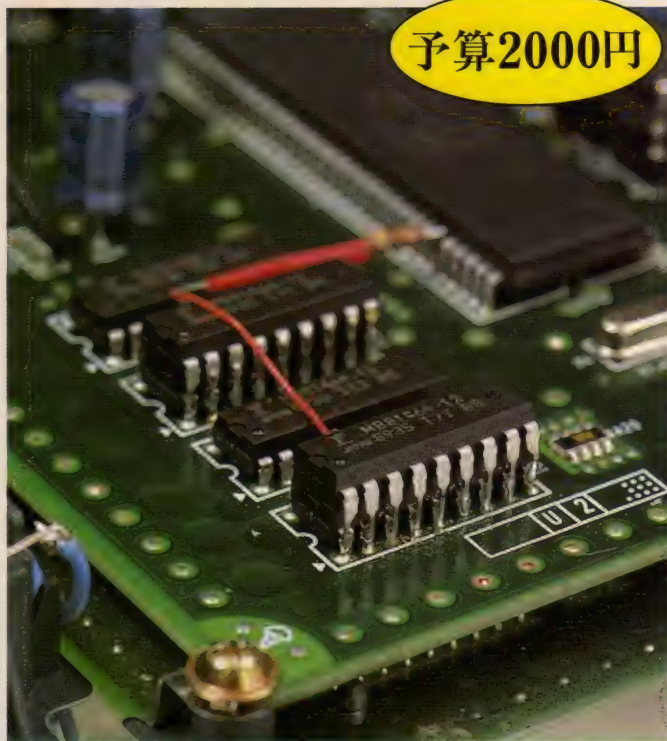
もう少し詳しく説明すると、拡張VRAMを管理するのは、あくまでもMSXに搭載されたVDP独自の機能。MSX2で使われていたV9938や、MSX2＋やturbo Rで使われているV9958が持っているものだ。だから、MSXの機能だとは誤解しないでほしい。

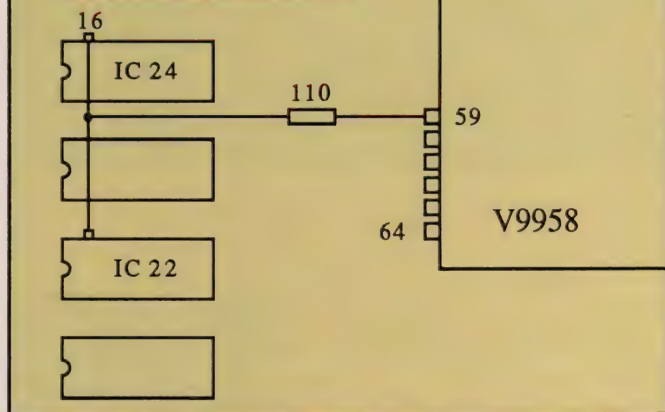
改造を施したマシンで動くソフトを作っても、当然のことながら通常のMSXでは動作しない。これでは、せっかくの共通仕様も意味がなくなってしまうからね。裏技的にこんなこともできるのかと、感心するくらいにしておこう。

それでは、ビデオRAM拡張の仕組みを説明するね。MSX2以降のマシンの仕様では、ビデオRAM容量は128キロバイトまで、という規定しか書かれていない。ところがVDP自体には、〝拡張VRAM〟として64キロバイトを増設し、合計で192キロバイトまでを管理することが可能になっている。そして、この増設されたビデオRAMに対しても、VDPコマンドで直接制御することができるのだ。

改造に必要な部品を説明すると、まずは増設用のRAMがふたつ。これは41464(64キロビット＊4)と呼ばれるタイプのもので、富士通のMB81464や、NECのD41464などがある。型番の後ろに－12とか－15という表記があるのは、アクセスタイムを意味する数字。－12は120ナノセカンド、－15は150ナノセカンドで、数字が小さいほど速いRAMということになる。今回の改造では、－12以下のものを使うようにしよう。

抵抗は、ごく普通のカーボン抵抗の、4分の1ワットクラスのもので十分。また熱収縮チューブとは、ビニールがチューブ状になった製品で、ドライヤーやハンダごてなどで熱すると、収縮するもの。主に絶縁材料として使われる。今回は空中配線となるので、抵抗にかぶせ、RAMの足(ピン)に接触し

41464RAMのピン配列

⬆恐怖のビデオRAM 2段重ねの図。ハンダ付けの技術が問われる改造といえるね。

実体配線図

ビデオRAM増設・部品表

名称	メーカー	型番	数量
RAM	各社	41464	2個
抵抗	〃	11ØΩ	1個
熱収縮チューブ	〃		5cm

ないように配慮する。

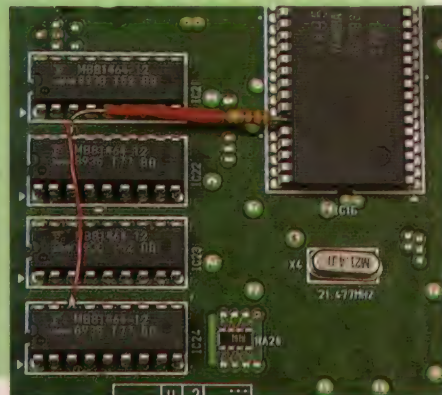
それでは実体配線図を見てみよう。とくに気をつける必要があるのは、RAMを重ねてハンダ付けするとき、隣のピンどおしで接触しないようにすること。全部のピンをハンダ付けしないことだ。

最後に改造の手順を説明するね。

①RAMの16番ピンをラジオペンチで水平に曲げ、5ミリくらい残したところで切断する。これは2個とも同じ作業をすること。

②RAMを増設する場所は、はじめから搭載されているビデオRAM(IC22と24)の上。向きを同じにすることに注意して、16番以外のピンをハンダ付けする。

③V9958VDPの59番ピン(刻印面から見て、上の列の左から6本目のピン)に、110オームの抵抗をハンダ付け。もう一方を増設したRAMの16番ピンに、2個ともつなぐ(一方へはジュンフロン線などでつなぐ)。

⬆改造前のVDPと、ビデオRAMのようす。基板の左下のほうに位置しているぞ。

➡こちらは改造後。RAMをまたぐようにして空中配線されている。チップの向きを逆にしないようにね。

ページ切り替えの方法は

右に掲載した、ビデオRAMのメモリーマップを見てもらえばわかると思うけど、今回増設した拡張VRAMは、00000H〜0FFFFHまでに置かれている。でも、実際に表示されるのは、つねに基本VRAM。拡張VRAMから基本VRAMへとデータを転送し、表示するわけだ。

ページ切り替えの方法を説明すると、VDPレジスター45(ビデオRAMのバンク切り替えの図参照)の、ビット6を操作することで行なわれる。メモリーアクセス時には状態が変わらないので、毎回設定し直す必要はない。

またMSX BASICでは、

vdp(46)=&b01000000

とすることで、拡張VRAMが選択されたことになる。ただ実際には、VDPコマンドのHMMMや、HMMCなどを使のが現実的だろう。

参考までに、BASICで作ったバンク切り替えのプログラムを掲載しておいた。SCREEN12の自然画ファイルを、リスト中にあるファイル名と同じにして、2枚用意する。あとはプログラム本体を入力すれば、準備完了だ。このプログラムでは、LINE文のパラメーターで、自然画のY成分を無効にしている。そのため色がモノクロになるけど、異常ではないからね。

プログラムの流れを簡単に説明すると、170〜190行までで必要なパラメーターを設定して、200行でHMMM(高速移動コマンド)を実行している。210行と220行で、ページ0と1を消去。確認のために、230行と240行で、再度ページ0と1を表示させている。このときはBEEP音が鳴るだけで、画面には何も表示されないハズだ。

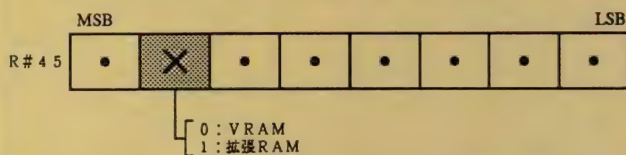
拡張VRAMに退避させたデータを復元するのは、260〜290行の部分。続く300行でページ0と1をそれぞれ表示させて終了だ。拡張VRAMに画面が保存されていることが、確認できたよね。

このほかにも、拡張VRAMの利用法はいろいろあるハズ。自分なりにアレコレ試して、遊んでみるのも楽しいだろう。SCREEN5などを使った長編(?)アニメーションに挑戦するのもいいかもね。

ビデオRAMのバンク切り替え

ビデオRAMのメモリーマップ

サンプルプログラム

```
100 '      VRAM BANK sample Program
110 '
120 CLEAR 1000:SCREEN 12:COLOR 15,0,0:CLS
130 VDP(9)=VDP(9) OR  &B00000010
140 SETPAGE 0,1:BLOAD"sample1.s12",S
150 LINE(0,0)-(511,211),248,BF,AND:SETPAGE 1,0
160 BLOAD"sample2.s12",S:LINE(0,0)-(511,211),2
48,BF,AND
170 FOR I=33 TO 44:READ AD:VDP(I)=AD:NEXT
180 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,255,1,255,5
190 VDP(46)=&B00100000
200 VDP(47)=&B11010000
210 SETPAGE 0,0:FOR I=0 TO 1000:NEXT:CLS
220 SETPAGE 1,1:FOR I=0 TO 1000:NEXT:CLS
230 SETPAGE 0:FOR I=0 TO 1000:NEXT:BEEP
240 SETPAGE 1:FOR I=0 TO 1000:NEXT:BEEP
250 FOR I=0 TO 1000:NEXT
260 FOR I=33 TO 44:READ AD:VDP(I)=AD:NEXT
270 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,255,1,255,5
280 VDP(46)=&B00010000
290 VDP(47)=&B11010000
300 SETPAGE 1:FOR I=0 TO 1000:NEXT:SETPAGE 0
310 GOTO 310
```

0番スロットを拡張する

パナソニックのA1STは、256キロバイトのメモリーに、MSX-DOS2、MSX-JEや漢字ROMなどを内蔵した、なんともお買い得なマシン。でも、HDインターフェースやMSX-SERIAL232、MSXViewなどの複数のカートリッジを使うには、慢性的なスロット不足が考えられる。そこで、スロットの増設に挑戦しよう。

予算5000円

⬆本体背面にあるスロットを、ふたつにわけてみた。3スロットマシンの誕生だね。

◆ ◆ ◆

スロットは多いほどいい

MSX turbo Rの仕様では、これまでのMSXとは違い、マシンのスロット構成が統一されている。これによって、基本仕様が同じでありながら、マシンによって動かないソフトウェアや周辺機器が出るといった、おかしな可能性もなくなったわけだ。

そのスロット構成を簡単に復習すると、基本(プライマリー)スロット0番の0番拡張が、BASICインタープリター(メインROM)で、0-2番がFM音源関係。基本スロット3番の0番拡張がメインRAM、3-1がサブROMと漢字BASICで、3-2はDisk-BASIC、そして3-3がメーカーオプション(A1STの場合は内蔵ソフト)となっている。さらに、基本スロットの1番と2番は、それぞれ基本スロットのまま。カートリッジスロットとして、本体の上面と背面に装備されているわけだ。

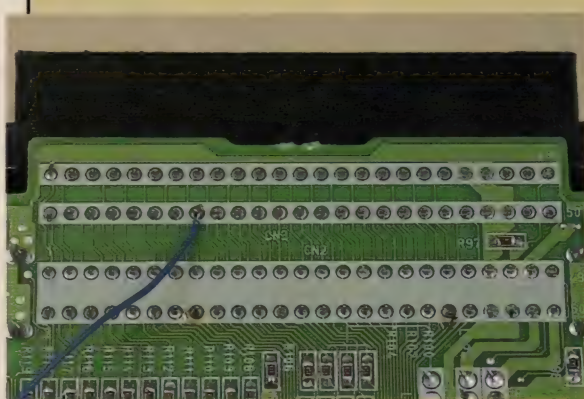
こうして見てくると、未使用なまま残されているのは、0-1番と0-3番。今回の改造では、このうちの0-1を使うことにしよう。

さて、実際に製作するときに必要な部品は、PC-6001用の拡張基板(サンハヤト製のMCC-152)。同社からMSX用の拡張基板も販売されているが、今回の製作では大きさが小さすぎるので、PC-6001用を使うことにした。注意してほしいのは、MSX用と基板の番号が違っていること。くれぐれも間違わないようにね。

また、50ピンのカードエッジコネクター(MSX用)で、ストレートタイプのものも2個必要になる。これらの部品は、大きめのパーツ

スロットのピン配列

49　　　　1
50　　　　2

ピン	信号	ピン	信号
1	CS1	2	CS2
3	CS12	4	SLTSEL
5	予備	6	RFSH
7	WAIT	8	INT
9	M1	1Ø	BUSDIR
11	IORQ	12	MERQ
13	WR	14	RD
15	RESET	16	予備
17	A9	18	A15
19	A11	2Ø	A1Ø
21	A7	22	A6
23	A12	24	A8
25	A14	26	A13
27	A1	28	AØ
29	A3	3Ø	A2
31	A5	32	A4
33	D1	34	DØ
35	D3	36	D2
37	D5	38	D4
39	D7	4Ø	D6
41	GND	42	CLOCK
43	GND	44	SW1
45	+5V	46	SW2
47	+5V	48	+12V
49	SUNDIN	5Ø	-12V

⬆MSXエンジンの34番ピンからきた信号(スロットセレクト)を、ジュンフロン線を使ってカートリッジスロットの16番ピンにつなぐ。本体側の改造点は、これだけなのだ。

スロット増設・部品表

名称	メーカー	数量	備考
PC-6ØØ1用拡張基板	サンハヤト	1枚	
MSX用5Øﾋﾟﾝｶｰﾄﾞｴｯｼﾞｺﾈｸﾀｰ	ヒロセ	2個	ストレートタイプ

ショップを探せば入手できるハズ。根気よくまわってみよう。さらに、左下の部品表には書いておかなかったけど、15ミリ程度のスペーサーと、それを止めるネジなども必要になるからね。

実際よりも簡略化して描いてあるけれど、右下の回路図の意味はわかってもらえるかな。もともとは、本体背面のスロットは2番の基本スロットだけど、この改造ではここに増設基板をセットする。そして手前が基本スロットの2番、後ろがスロット0番の1番拡張に割り当てられるわけだ。

それでは、いよいよ製作の手順を説明するぞ。

①基板にコネクターを並べ、カートリッジをセットしたときに、お互いがぶつからない程度に間を空けて、ハンダ付けする。

②2番スロットのSLTSEL(スロットセレクト)信号は、そのまま基板のコネクターへ接続。スロット0-1のSLTSEL信号は、スロット2番の16番ピンから、スロット0-1の4番ピンに接続する。残りの信号は並列(パラレル)につなごう。

③回路図中に出てくるスイッチには、トグルスイッチを使用する。これは、SLTSELの信号をON/OFFするためのスイッチだ。たとえばRS-232Cカートリッジのように、使わないときにスロットにセットされていると、不都合が生じるものがある。そんなときにこのスイッチがあれば、わざわざカートリッジを抜かなくてもすむわけだね。拡張スロットにつながれたカートリッジを、切り離したりつないだりがスイッチひとつでできるのだ。

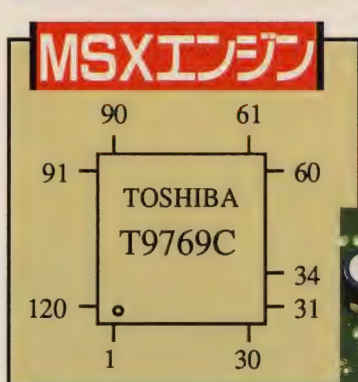
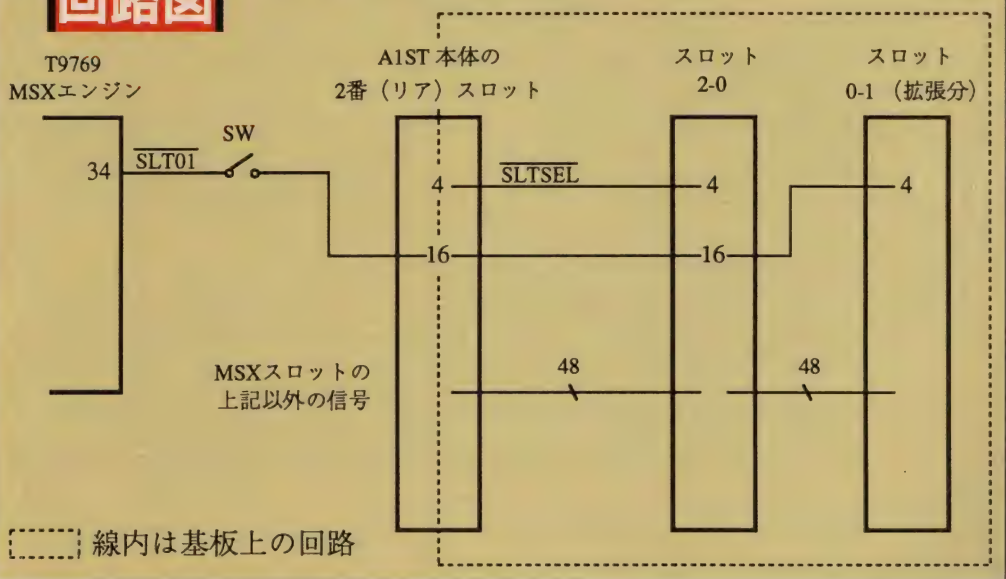
④本体側の改造はジュンフロン線で、T9769(MSX ENGINE2)の34番ピンから、背面のカートリッジスロットの16番につなぐだけだ。そして最後に、基板の穴が空いているところにスペーサーを付ければでき上がり。

こんなものがあると便利なのだ!!

スロット拡張のためマシンにほどこした改造は、わずか1本のジャンパー線だけ。MSXエンジンのピンのピッチが細かいのでハンダ付けは苦労するけど、これをクリアーすれば、比較的楽な改造といっていい。それより面倒なのは、拡張スロットの製作。代用できる製品はないかと探してみたら、右の写真のようなスグレモノが出てきたぞ。

これは三菱のMSX2マシンである、ML-TS2に付属していた拡張ボックス。下の回路図とまったく同じ配線がされていて、そのまま使うことができるのだ。残念ながら現在は売ってないけど、探してみれば、ほかにも流用できる製品が見つかるかもしれない。昔のマシンの拡張ボックスなどをチェックしよう。

ただしマシンによっては、中に別の回路が組んである可能性もあるので、十分注意すること。また、消費電流の多いカートリッジをつなぐと、動作が不安定になる恐れもある。拡張スロット自体に、電源を供給できるようにするのもいいだろう。

⬆いまとなっては手に入らないのが残念。

➡ピンの間隔が非常に狭いので、ハンダ付けは慎重に。くれぐれもピン番号を間違えないようにね。また、LSIは熱に弱いので、手速く作業を終えるようにしよう。

ケースを加工すれば完ぺきさ

ドライブを増設し、キーボードをセパレートにしたのはいいけど、困ったことに上蓋が閉まらない。増設ドライブがぶつかってしまうからだ。これでは連射機能はおろか、マシンの状態を示すLEDも使えない。マシンを改造するには、ケースの加工は避けてはとおれない道といえそうだ。もう一頑張り、ケースの加工にも挑戦するぞ。

◆ ◆ ◆

切って開けるのが基本だ

いきなり〝ケースの加工〟なんていうと、はじめての人は構えてしまうかもしれない。でも、実際にやってみると、それほど難しいことではないのだ。リラックスして取り組んでみよう。

まず、ケースの素材として考えられるのは、プラスチックやアルミ、スチールなど。それぞれ加工の方法は違ってくる。でも基本は穴を開けること、そして切るという作業だ。これさえマスターすれば、どうにかなる。

右の写真を見てもらえばわかるように、編集部がA1STのケースに施した加工も、穴を開けることと切ること。ドライブが内蔵される場所はスッパリと上蓋が切断され、キーボードのコネクターが付く場所には四角い穴が開いているね。もちろん、お金と暇と技術があるなら、まったく新しいケース(木目調とかもおもしろいかも)を作るのもいいかもしれない。

それでは前置きはこれくらいにして、いよいよケースの加工に取り掛かろう。まず必要になる工具は、ハンドドリル(直径4ミリのドリル刃をセット)、のこぎり(木工用は不可)、Pカッター(アクリル切断用)など。必要に応じて、紙ヤスリや棒ヤスリ、瞬間接着剤、自由樹脂なども用意する。

加工の手順は以下のとおりだ。

①マシン本体の上蓋を開け、中に付いている連射機能とLEDの基板を2枚とも外す。プラスチックのつめをゆるめれば、簡単に外れるハズだ。このとき注意してほしいのは、メイン基板につながっているケーブル類を、すべて外しておくこと。

②写真を参考にして、切断しようとする部分を鉛筆などでなぞってみる。インジケーターパネルから後ろを、そっくり切り取ってしまうわけだ。具体的なサイズは右から170ミリ、背面は高さ10ミリ、前面は高さ40ミリの範囲。本体に内蔵されているドライブにはハーネス(カバー)がないので、右端の部分は55ミリの高さを残して切断する。

③定規を使って正確に線を引き、Pカッターで切断する線に沿って溝を掘る。のこぎりが真っ直ぐに動くようにするためだ。

④溝に沿って、のこぎりで切断。注意してほしいのは、のこぎりは連続して使っていると、摩擦で熱が発生すること。たまに機械油を塗りながら切ると、滑べりがよくなる。

⑤みごとに切断できたら、ヤスリで切断面を磨いて完成だ。

うーん、こうして改造を終えてみると、ひょっとしたらボディーの加工が一番難しかったかもしれないな。基板の改造そのものは、それほど大変ではなかったよね。ただ、買ったばかりのturbo Rを分解するってことで、気が引けた人が多かったかもしれない。

でもまあ、頑張ってマシンを改造してくれた人には、それだけの恩恵もあったハズ。とくにフロッピーディスクの2ドライブ化に成功した人は、使い勝手がかなり向上したんじゃないかな。

そうそう、今回の記事では紹介できなかったけど、以前使っていたセパレートタイプのマシンがあ

⬆ケースの加工に使ったPカッターとピラニアンのこぎり。糸ノコでもいいけど、真っ直ぐ切るのが難しいよ。

ジュンフロン線と自由樹脂

最後に、今回の改造記事中で何度も登場した商品を、ふたつばかり紹介しておこう。

まずは、"自由樹脂"と呼ばれるもの。名前を聞いただけでは、何がなんだかわからないと思うけど、正式名称は"低融点プラスチック"。60度以上のお湯につけるとドロドロに溶けて、冷えるとそのときの形でカチンカチンに固まる。自由自在に形を変えられるから、自由樹脂というわけだ。

今回の改造では、基板やコネクターを固定するのに使ってみた。このほか、加工したケースの隙間を埋めるのに使ってもいいかもしれない。一度固まっても、熱するとまた溶けるので、使い道はいろいろとありそうだ。

色は、無色透明から石柄、蛍光に至るまで20〜30色。問い合わせ先は、ダイセル化学工業株式会社(☎03-3507-3138)までどうぞ。

ふたつ目は"ジュンフロン線"と呼ばれる配線材料。別名ラッピングワイヤーとも呼ばれている。本来は、ラッピングツールという配線工具のためのワイヤーなのだけど、使い勝手がいいので、配線材料としても普及している。

潤工社という会社が作っているものが有名で、色や太さも多数ある。用途にあわせて複数持っていると便利だ。今回の改造のような細かい作業には、0.26ミリや0.32ミリ程度の太さがいいだろう。

⬆細かいプラスチックの粒状のものが自由樹脂。お湯につけるとやわらかくなる。

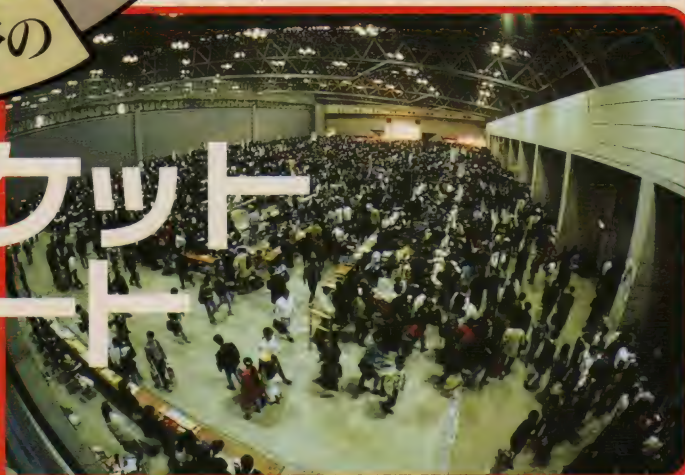
⬆基板の配線には欠かせないジュンフロン線。色や太さを違えると便利。

ったら、A1STの基板をそっくり移してしまう、なんて方法もある。それなら無理なく2ドライブを内蔵できるし、拡張したスロットにモデムカートリッジやHDインターフェースを接続して、本体に収納することもできるかもしれない。いずれにせよ、今回の記事にあまりに忠実になりすぎず、自分なりにアレンジして、改造していってほしいな。

マシンを改造するという行為は、何かのキッカケがあって、はじまる場合が多いような気がする。友だちとの会話も、そのひとつだ。そしてまた、ひとりで改造していてわからなくなったときには、友だちと話すことで解決策がヒラメクことも多い。

今回の記事が、読者のみんなの、そんなキッカケやヒラメキになることを祈りつつ、ハードの特集はこれで終わり。みんな頑張って改造してね。そして、自分だけの改造法を見つけた人がいたら、ぜひ編集部までご一報ください。

これがA1ST・Limited Editionだ!!

ヲタッキー鹿野の コミケットレポート in幕張メッセ

ども、ヲタッキー鹿野です。行ってきましたよん、コミケットへ。と言っても「コミケットって何？」って人もいるだろーから、ここでちょっち説明を。コミケット（コミケともいう）とはコミックマーケットの略。早い話が同人誌の即売会だ。現在は千葉県にある日本最大の展示会場、幕張メッセを会場として、２日間に分けて開催されるほどの規模になっている。

で、その内容はというと、１日目がアニメ『サムライトルーパー』など、女の子のファンが多い作品が中心。２日目はマンガ『サイレントメビウス』やパソコンソフトといった、男の子のファンが多いジャンルを中心に即売会が行なわれる。この２日間は、数多くのマンガやアニメファンが集まる、一種のお祭りってワケだ。

コミケットが始まった当時は本の販売だけだったのだが、最近ではパソコンソフト（同人ソフト）やガレージキット（少数生産のプラモデル、とでも考えてほしい）といったものも数多く登場している。中でも同人ソフトの割合は、この数年で大きく増加していて、人気も高くなっている。

⬆ポップなどの装飾も楽しい。熱意を感じられるのがコミケットのおもしろさだ。

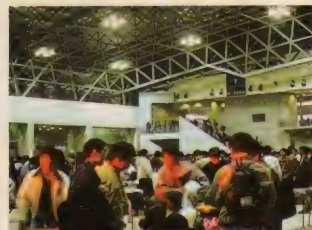
一方、コミケットの華ともいわれるのが、アニメやマンガのキャラクターに扮するコスチュームプレイ（略してコスプレ）。これは来場者にとって楽しみのひとつでもある。何せ彼らの着ているコスチュームはその多くが手作り。右上の写真にある、装甲騎兵ボトムズのような力作も見ることができるんだから。

さて、いよいよ本題に入る。この記事では昨年の12月23〜24日に行なわれたコミケットをレポートし、Mマガらしく（笑）販売されていたMSX用の同人ソフトから、いくつかを紹介しようと思う。

まず初日は、前述のとおり女の子向けのジャンルが主体。ソフトや本を少し買ったほかは、コスプレの撮影だけだ。でも会場中を動き回ったので、足の裏にマメを作ってしまった……トホホ。

一夜あけて２日目は、ソフトを販売するサークルが多く集まる日。なんとなくウキウキしながら入場した。さっそく同人ソフトのブロックをのぞいてみると、MSX用のソフトがあるあるある。予想していた以上に多かったぞ。なかには、早くもturbo Rに対応したソフトもあって、驚いてしまう。いずれもショップで売っている、プロの作品に見劣りしない、おもしろいものばかりだ。詳細は次のページで紹介しているので、参考にしてほしい。問い合わせ先も掲載しておいたので、興味があれば購入してみるのもいいかもね。それにしてもおもしろかった。次回もまたレポートを企画したりして（笑）。

⬆「サイレントメビウス」のメンバーが勢揃い。驚くべきことに、彼女たちのコスチュームはすべて手作りなのだ。撮影に協力してくれた女の子たち、ありがとーね！

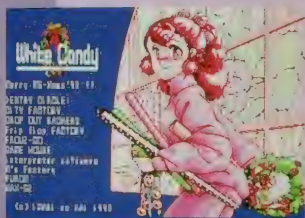
➡こちらはアニメ「天空戦記シュラト」のコスプレ。同じキャラクターのコスプレをしている人が何人もいるけど、それがまたいいんだよな。お祭りならではって感じがするもんね、ウン。

⬆開会直後のスナップから。次回のコミケットは今年の８月に開催される。

同人ソフトセレクション

さてこのページでは、ヲタッキー鹿野がコミケットで見つけたソフトから、何本かをセレクトして紹介しちゃおう。じつは、あまりに会場が広大だったため、参加サークルのすべてを回ることはできなかったのだ。だから少々かたよったセレクションになってるかもしれないけど、そこのところはゴカンベンを。

脳天直撃2
TRILOGY STUDIO

大胆なタイトルのこのゲーム、右脳編と左脳編のふたつがべつべつに販売されている。ポーカーとブラックジャックに、同人ソフトのお約束(すげー偏見)、美少女の脱衣が盛り込まれ、turbo Rにも対応しているスグレモノだ。女の子のグラフィックが可愛いってのがいいよな。

㊐〒572 大阪府寝屋川市香里北之町 7-10 東京ハウス26号 澤井様方 TRILOGY STUDIO

WHITE CANDY
伊万里の会

㊐〒143 東京都大田区中央5-28-2 佐藤様方 CITY FACTORY

9つの同人ソフトサークルが集まって製作したディスクマガジン。コミケットの開催された、クリスマスに合わせたタイトルグラフィックがいいね。中には8つのゲームが入っていて、何となくトクした気分になれる。ディスクマガジンって、同人ソフトにぴったりの形式なのかも。

After Tone
SYSTEM D.U.E.L

㊐〒171 東京都豊島区南長崎6-22-14 富士見荘11号 佐々木洋勝様(個人宛)

一見すると、単なるグラフィック集なんだけど、じつは内容が濃い。オープニング(?)に、加藤直之氏ばりのリアルなグラフィックを交えたビジュアルストーリーが流れ、その後は、さまざまなグラフィックが見られるようになっている。同人ソフトならではの一作というカンジ。

ダンジョンストライカー
MAJESTIC-TWO

"マイナートークRPG"と銘打たれたこのゲーム、4つもシナリオが入っていてお買い得。内容はワードラゴン(竜人間)の女の子をお供に、3Dタイプの迷宮を探索しながら、シナリオごとの目的を達成するというもの。スタンダードな形式なので、だれでも楽しめること受け合いだ。

㊐〒336 埼玉県浦和市本太5-39-9 秀吉ハイツA-103 丹野様方 MAJESTIC-TWO

ぽはじき
STUDIO FG

単純なおはじきゲームなんだけど、それだけに1度プレーしたらハマりこむことは必至とゆーおもしろさ。おまけにturbo Rで動かすと、気持ちいいくらいに反応が早いのだ。

通販は行なっていないそうなので、どーしても欲しい人は次のコミケットに出ていることを祈ってくれい。

問い合わせ先は、サークル代表者の希望により掲載しません。次回のコミケットに期待しませう。

ちにゃとくんゲーム
ぱにっくすたじお

㊐〒203 東京都東久留米市浅間町 2-27-10 貴美荘6号室 白戸様方 ぱにっくすたじお

タイトルからして妙な感じのこのゲーム。全編に漂っている、これまた妙な雰囲気(失礼っ!)がおもしろい。オレ好きだなぁ、こーゆーの。

内容は、ふたつの選択項目から、ひとつを選んでゲームを進めるというアドベンチャーゲーム。面倒くさくないので、気軽にプレーできるぞ。

SWEETEY
Interpreter softwere

㊐〒114 東京都北区田端新町1-6-5 エステート塙原305 岸上方 Interpreter softwere

フリー対戦モードと勝ち抜きトーナメントモード、ふたつのモードを搭載したブラックジャック。プレーヤーが勝てば、えっちなグラフィックが見られるぞ。FM音源や、漢字ROMの有無などを設定できるコンフィグモードもある。しっかりしたマニュアルが付属している。

テクニカルガイドブック
アスキャット

前回のコミケットで発行した、MSXテクニカルマニュアル増補改訂版の補遺。増補改訂版の記事について訂正補遺しているほか、turbo Rについても書かれている。MSXのハードウェアを独自に解析し、本としてまとめあげているのはスゴイ。増補改訂版と一緒に購入するヨロシ。

㊐〒310 茨木県水戸市袴塚3-7-3 榎本様方 アスキャット

通販の注意事項

ここで紹介した同人ソフトの大半は、通信販売によって入手することができる。でも申し込むときには、以下のことに注意しよう。

まず、いきなりお金を送ったりしないこと。諸事情により販売を中止している場合もあるので、かならず問い合わせの手紙を送るようにしよう。そのときに、62円切手を貼って、自分の住所・氏名を書き込んだ返信用封筒を同封することも大切だ。これは最低限の礼儀ってもんだぞ。また、サークルごとに通販の方法が異なっているので、申し込むときは必ず送られてきた申し込み書や手紙に記載された事項を守るように。

これらの点を守れば、キミも同人ソフトの達人になれるのだ!

古谷徹

PegasusのA1ST奮戦記

第1話 turbo Rの星をつかめ!!

古くは『巨人の星』の星飛雄馬、最近では『ドラゴンクエスト』のアベル役や、『カーグラフィックTV』のナレーターとして大活躍の古谷徹さん。じつは昔からのMSXユーザーでもあったのです。その古谷さんが、話題沸騰の『A1ST』の体験ルポに挑戦。さあ、どうなる?

アイツがやってきた

時は地球世紀1990年末。例年どおりに、レギュラー番組の貯め録り（お正月の休みのため、余分にアフレコしておくこと）で、慌ただしい、しかし平和な年の暮れを迎えていた。

アイツが僕の目の前に現われたのは、〝新ドラクエ〟の第1話のアフレコの翌日。突然のキャンセルで、ぽっかり空いたオフ（仕事がない日）を久々に自宅で、のんびり過ごしていた午後のことだった。

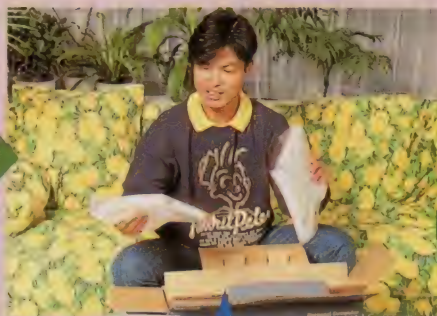
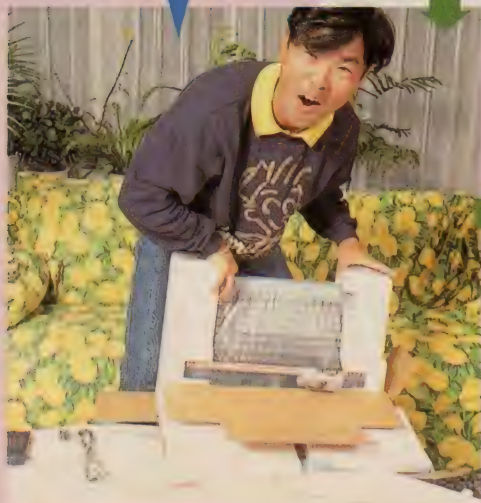
あのときからだ。僕とアイツの戦いが始まったのは……。

発売以来、大好評で、パソコンショップの店頭でも、なかなかお目にかかれなかったアイツ。箱を開けるのも、もどかしいくらい、嬉しかった。

そりゃ〜やっぱり、MSXネットの仲間がいってたように、キーボードがセパレートタイプで、2ドライブ内蔵、2HDフォーマットも使えて、RAMだって1メガ以上、おまけにRS-232Cまでついてりゃ、いうことない。でも、そうなったら値段もPC-CLUB並になっちゃうだろうし、これはこれで、手軽に手の届くパソコンの入門機として、正解なんだろうと思う。

僕が5年前に初めて手にしたパソコンの、ヤマハCX5（MSX1）なんて、4万9800円だったもん。

だから入門機とはべつに、MSX、MSX2、MSX2+、とバージョンアップしてきた、ベテランMSXフリークのための、turbo Rを発売してくれればいいんだよな。

ちょっとぐらい高くてもいいからさ。付属品もアンテナ切り替え機や映像、音声ケーブルの代わりに、RGBケーブル付き。内蔵ソフトもいらないから、付属ディスクにDOS2 TOOLS付けちゃうとか。マニュアルだって、テクニカルハンドブックとまではいわないけど、BASICやDOS2の、コマンド別に詳しく解説してある、辞書タイプで後々まで使えるのにしてくれたら嬉しいんだけど……。うーん、どうにかならないものでしょうかねえ、パナソニックの平賀さん。

カラーリングが違うぞ

このグレーって色が、〝いままでのWSXとは違うよ〟といいたいんだろうけど、まるでNECがMSX出したみたいに思えちゃうのは僕だけだろうか？

個人的にはマッキントッシュの真っ白が好きなんだけど、でも、この灰色も、金色のA1STのロゴとパネルがポイント高いから、見慣れると、結構いいかも……。

プリンターと、RGBモニターを接続して、せっかくPCM機能搭載なんだから、音声もボーズのスピーカーから出すようにして、電源ON！　MSXのロゴが出るぞと……あれ？　今度のは、いきなり真ん中から湧いて出るんだぁ、かっくいい!!（これはMSX2+と同じで、左右からクロスするのが、あまりに速いために錯覚したのだということが後からわかった）

WSXと同じように内蔵メニューが出て、音楽が始まって。うん!?　これ……PCMじゃないぞ〜っ！　なんだぁ、聴きなれたFM音源じゃないかぁ。リズムにPCM使えば良くなるのにぃ！　ま、どうせメニューからは、すぐ移動するからいいか。内蔵ソフトのスイッチも切りっぱなしで使うだろうし。

では、メニューからA1STのセールスポイント、デジトークを選ぶと。ありゃ、付属のシステムディスクを入れろって？　ほんじゃ入れて、リターン！……げっ！　リターンじゃ駄目なんだ。実行キーかぁ。どーも、このワープロタイプのキーには慣れないなぁ。

⬆自慢のパソコンデスクにマシンをセッティング。あれ電源はどこだ？

➡プリンターはココで、RGB端子はコッチね。WSXと同じみたいだね。

⬆おお、速い！　このスピードには感激。さあ、プログラム作るぞ〜！

FDDがPCMの音声データを読んでるぞ。と、いきなり女性の声、〝しばらく、お待ちください〟。わお〜っ喋った!!　お〜っ、クリアーな声。昔のヤマハのミュージックマクロっていう、FM音源で喋るのなんか、較べ物にならない。さすがPCM。『2001年宇宙の旅』の映画を観たときから、パソコンと会話するのが夢だったんだ、僕。何年か前に、会話するBASICのプログラム組んだときは、FM音源だったから何喋っているかわからないなんていわれたし……。せっかく〝はろ〟って名前にしたのにさ。

よ〜し、PCM使っていままで作ったプログラム、みんな喋らせちゃおう!!　税金の計算のとか、家計簿だろ、年賀状の当選番号調べるのにも使えるな。へっ、へっ、へっ。コスモが燃えてきたぜぃ。

じゃ、デジトークはまた、ゆっくり遊ぶことにして、どのくらい速くなったのか、試してみるか。まずメニューに戻って、自作プログラムの入ってるディスクを入れて、BASICを選ぶ。と、家計簿が自動で立ち上がって、今月分のデータを読み込んで、計算するだろ。この計算が、さぞ速くなって……でっ！　何で変わらないの!?　ありっ、パネルの高速モードのランプが点いてな〜い。何故だ!?　ラァ、何でこんなことに……えっ、

⬆と、思ったら……うーん、これはどうすればいいんだあ？　ハマッてしまいそう。

高速モードのBASIC画面にしてから、プログラムを読み込めって？　じゃ内蔵ソフトのスイッチを切って、リセット。BASIC画面が出たらディスクを入れて、家計簿を実行すると……うん、ランプも点いてる。お〜っ、速い、速い！　さすが、turbo R！

こうして、〝灰色の彗星〟A1STと、僕の戦いの日々が始まった。

マシンを手に
ハイポーズ！

ジャ〜ン
これがA1ST一式だ！

木原美智子のチャットDEデート

第8回　パンプキン

今回のゲストは、元気なふたり組のパンプキン。美智子ちゃんと合わせて女3人揃ったところで、ワイワイガヤガヤと話はつきないみたい。けっこーいろんな話題で盛り上がっているのだ。どんな話が飛び出すことやら、聞いてみましょ。

[みちこ]　このコーナーでグループのゲストは初めてなんですよ。
[ますみ]　へー、そうなんですか。どんどん、聞いてくださいぃ(笑)。
[みちこ]　ふたりともパソコン通信をやってるんですよね？
[みかこ]　そうなんですよ。ここ(アスキーネットMSX)じゃなくて、某ネットですけどね。
[みちこ]　そういえばずいぶん前ですけど、その某ネットの私の番組に遊びに来てくれたことありましたよね。
[ますみ]　あ、そうそう。突然ね。

[みかこ]　はっきりいって、イベントの宣伝だったけど(笑)。
[みちこ]　突然だったから、びっくりしちゃいましたよ。
[ますみ]　なんか、ちょうどDJ(オンライントーク)やってるときで、ほかの番組にも書きに行っちゃえってことになってね。
[みちこ]　自分たちでキーボードを打ってるんですか？
[ますみ]　ぜーんぜん。
[みかこ]　日が暮れちゃうよね。
[ますみ]　でも、たまに始まる前に自分たちで作ったことあるよね。
[みかこ]　オープニングタイトルのメッセージとかだけどね。
[ますみ]　美智子ちゃんは自分でやるんですか？
[みちこ]　やっと最近出来るようになって、今ではほとんど自分でやってます。
[みかこ]　すごーい！　じゃあ、昔からやってたんですか？
[みちこ]　昔からやってるってわけじゃないんです。こういう仕事をやりだしてからかなー。
[みかこ]　パソコンは持っているんですよね？
[みちこ]　おウチにはないですけど、仕事用でいつも持ち歩いてるのがあります。イベントで地方へ行ったときに、公衆電話からレポートしちゃうんですよ。
[みかこ]　電話代が高くかかっちゃうでしょ？
[みちこ]　もう、テレホンカードが、ガンガン落ちますね。
[ますみ]　すごいなぁ。私も打てるようになれるかなぁ。
[みかこ]　あなたには無理だってば(笑)。
[ますみ]　でも、自分で打てるのってやっぱりスゴイよね。
[みちこ]　スゴイことなんですか、

美智子のソフトレビュー MICHIKO'S SOFT REVIEW

えへへ、今回はちょっと自信ありますヨ!

にゃんぴ■MSX2・2DD　3880円[税別]

えへへ、今日はturbo Rなんですよ。これってスゴイですねー。自分の声を入れることができるんだもん。遊んじゃった〜っと。それは置いといて、今回は得意なパズルゲームです。ディスクステーションDXに入っている『にゃんぴ』。猫ちゃんが風船を割りながらゴールにあるゴミ箱まで行くっていう内容で、簡単かなーって思ってたんですけどね、実際難しい。でもね、7面まで行きましたよ。

⬆ジャンプするコツがのみこめずにウーウーうなっている、木原美智子師範代。

プレーとは関係ないんだけど、動かさないで放っておくと後ろ足で耳をかきだしたりするのがカワイイですね。ちなみに私は犬のほうが好きですけど。私の歌ってる曲『いってきます！』の中に出てくる〝メリー〟っていう名前の犬は、実家で飼っている犬の名前です。うーん、関係ないかぁ！

⬆猫ちゃんは全部で8匹いるのだ。カワイイキャラとはウラハラに難解です。

やっぱり？
[みかこ]　スゴイよ(笑)。
[みちこ]　みんなでスゴイって言わないでくださいよぉ。恥ずかしいじゃないですか(と言ってなぜか照れている)。
[みちこ]　そういえば、みかりんさんはいろんなアニメの歌が歌えるって聞きましたよ？
[ますみ]　アニメオタクだから！
[みかこ]　どっから聞いたんでしょうねぇ。くわしいですねー。
[みちこ]　ネットに書いてあったんですよ。ファンの人たちとバスツアーに行ったときに、バスの中で歌いまくったとか。
[みかこ]　そう、リクエストがガンガンくるんですよ。それを全部歌いましたね。
[みちこ]　歌詞を見ないでも歌えるんでしょ？
[みかこ]　見ないで歌いますね。わからないところは聞いたりするけど。
[ますみ]　スゴイよねー。
[みかこ]　でも、リクエストするほうもするほうで、初めはふつうのだったんですけど、だんだんマイナーになってきたりして。
[みちこ]　どんなのですか？
[みかこ]　初めは『銀河鉄道999』みたいな誰でも知ってるやつだったんだけど、最後には『コンバトラーV』だとかの曲になっちゃったんですよ。
[みちこ]　あー、知らない。ちゃんと歌えるんですか？
[みかこ]　歌えます。あと、古いのでは『パーマン』とか『キューティ・ハニー』だとか。
[みちこ]　えー、キューティ・ハニーってわかんないですよ。まーたんさんは知ってますか？
[ますみ]　知ってますよ。でも、歌は知らないけど。
[みちこ]　えー、東京しかやってなかったのかしら？　もしかして。
[ますみ]　そんなことはないでしょうけど、あれは結構エッチでしたよね。
[みかこ]　永井豪さんのマンガですよねー。
[ますみ]　私はたぶん再放送で見たんだと思うけど、エッチだーってのが頭にありますね(笑)。
[みちこ]　ふーん、やっぱり、福岡じゃやってなかったのかな。
[みかこ]　私はテレビばっかり見てますからね。
[みちこ]　恒例の仮装パーティーの格好はそこから考えるんですね。
[みかこ]　そうかもしれない(笑)。
[みちこ]　じゃあ、今年は私も参加しようかな。
[パンプキン]　ぜひ、来てくださいよ。

みちこネット情報!

なんと、このコーナーは今回で最終回なんですよ。えーん、せっかくお友だちを増やそうと思ってたのに。でも、読者のみなさん、ガッカリすることはありません。私には"みちこネット"という強い味方があるのです。ネットに来てもらえれば、いつでも私の書き込みが見れますヨ。それに私のスケジュールなんかもバッチシわかっちゃうってなわけです。運が良ければ私とチャットできちゃうかもしれませんねー。これがホントのチャットDEデートですね、えへへ……。

それでは、長い間ありがとうございました。私もいろんな人に逢えて楽しかったし、勉強になりました。また、どこかで逢いましょうね。

◆みちこネット◆

☎03-3470-0571
通信条件…………全2重非同期
通信速度……300/1200/2400bps
ビット長………………8ビット
パリティーチェック………なし
フロー制御…………………あり
利用時間……………24時間無休

今月のお客さま……………♡パンプキン

部屋の模様替えに凝ってます!

昨年、ひとり暮らしを始めたみかりんとまーたん。何かと部屋の模様替えに凝っているんだそうで、お気に入りの場所が丸井のインテリア館なんだって。でも、見ているだけで、買い物はほとんどしないんだって。だから、いまだにみかりんの部屋にはカーテンが掛かっていないそうです。

そんなふたりですが、今年も昨年同様、歌に舞台にライブにコントに(？)全力投球ってところなので応援してあげてちょーだいね。

そんなわけで、これからのスケジュールをチェックしましょう。
●2/8(金)
　CBC　岐阜ダイナランドスキー場
●3/10(日)テレビ高知
●3/21(木)長島温泉
●3/31(日)
　CBCラジオスペシャル(仮)

話は変わるけど、まーたんはもうすぐ高校を卒業するんですよ。おめでとー。みかりんはお料理がウマイそうなんですよ。おめでとー。だから、まーたんはチャリを飛ばしてみかりんちにお裾分けしてもらいに今日も行くのでありましたとさ。チャンチャン。

問い合わせ先

〒160
東京都新宿区四谷4-28
大木戸ビル2F
サンミュージック後援会
☎03-3354-8500

PROFILE

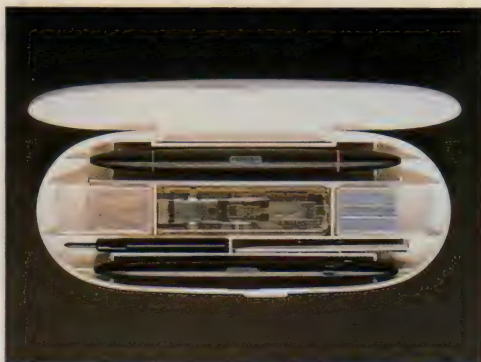
右)小川真澄。1972年5月6日東京都出身。血液型はB型。身長158センチ、体重45キロ。スリーサイズは77、57、82。
左)城山美佳子。1969年9月29日東京都出身。血液型はAB型。身長157センチ、体重44キロ。スリーサイズは85、60、84。

INFORMATION

GOODS

■文房具の幕の内弁当だっ

三菱鉛筆(株)のオリジナル文房具シリーズ『B's』は、デザインがまるまるしてて使いやすく、しかもカッコいいから、愛用してるよという人も多いでしょう。今回紹介するのは、そのB'sのギフトセット。ケースの中にはいろいろな文房具がぎっしり詰まっていて、まるで幕の内弁当なのだ。

入っているものは、2色ボールペン、シャープペンシル、ステンレス定規、ステープラーとその替え針、カッターナイフ、ゼムクリップ、そしてなんとドライバーまで。これだけ揃っていればなんでもできちゃうってなもんだ。

ギフトセットではあるけれど、人にあげるだけじゃつまんない。やっぱり自分でも使わなくっちゃね。使いやすさを考えて、サイズをミニにしていないところがいい。ケースの色は、白のほかに黒とスモーク(半透明)があるよ。

●三菱鉛筆(株)
●問Pixy事業部☎03-3835-0606
●2000円 [税別]

■何色で揃えてみる？

さて、もうそろそろ新しい学期に備えて文房具を揃え始める季節。そこで、今回はもうひとつ、文房具のシリーズを紹介するぞ。(株)ソニー・クリエイティブプロダクツの『QUICKWIT'S』がそれだ。このシリーズにも、ペンやノートなどいろいろなものがあるけれど、その中からチョイスしてみたのがペーパーファイルとブックバンド。ゴテゴテしたイラストなどはなく、ロゴと文字だけのシンプルなデザイン。それがいかにもスチューデントな感じで、グー。

色はピンク、ブルー、オレンジ、パープル、グリーン、ブラックの6種類。自分のお気に入りの色で揃えるのもオシャレだ。

で、うれしいプレゼントのお知らせ。81ページを急いで見るのだ。

●(株)ソニー・クリエイティブプロダクツ
●☎03-3237-5592
●ペーパーファイル 300円 [税別]
●ブックバンド 500円 [税別]

■マジカルサイエンスグッズで願望がかなう!?

近ごろ話題になっているマジカルサイエンスグッズ。マジカルというのは、出来事に影響を与える力のこと。何かを実現したいという願望が、その人の潜在意識にある本当の願望であれば、それは確実に加速されて実現するものらしい。でも、そのためには加速のきっかけを作る引き金が必要となる。つまり、その引き金がマジカルサイエンスグッズ、というわけだ。

今、アメリカでブームを巻き起こしている『エナジーストーン』も、マジカルサイエンスグッズのひとつなんだけど、これがついに日本に上陸したのだ。エナジーストーンは、自分の隠された力を引き出すため、あるいは引き出しやすいようにくふうされた石で、全部で9種類ある。

それぞれの石には、感情をリラックスさせる、創造性や優雅さが身につく、愛する本能を高める、といった意味や効能があるのだが、金銭を引き寄せる、なんてのもあるからぜひともこれは持ち歩きたい。とはいえ、これらはあくまでもグッズだから、ただ持っているだけで願望が実現するというわけじゃあないぞ。〝信じる〟という思い込みが、思いがけないパワーを秘めているものなのだそうだ。

●(株)アルコ・インターナショナル ●☎03-3498-7733 ●500〜900円 [税別]

⬆別売りの革袋はレッド、ブルー、グリーン、パープルの4色で、各1000円 [税別]。

TOY&GAME

■『きんぎょ注意報！』グッズだよ

今、日本一のおもしろコミックと噂されているのが、なかよし(講談社刊)に連載中の猫部ねこ先生による『きんぎょ注意報！』。1月からテレビアニメ版も放映されているから、すでに知ってる人も多いとは思うけど、内容を簡単に説明しておこう。

舞台は新田舎ノ中学校。そこに通う主人公の女の子わぴこと、ゆかいな仲間たちがハチャメチャな物語を展開していく。で、その仲間たちというのが人間だけではない。ペンギン、サメ、牛、ブタといった、愛嬌たっぷりの動物キャラクターもいっぱい登場するのだ。

そして、忘れちゃならないのがもうひとりの主役、ぎょぴちゃんだ。ぎょぴちゃんは、水の外でも生きていられるピンクのきんぎょで、みんなのアイドルなのである。

そんなわけで、これからもどんどん人気がアップすると思われる『きんぎょ注意報！』のキャラクターグッズのご紹介だ。まずは、ぎょぴちゃんの声が出るマスコット『てのりぎょぴちゃん』。手のひらに乗せると、ぎょぴちゃんが「いいことあるよギョピーン！」とお話してくれるぞ。

そしてもうひとつは、ぎょぴちゃんをピョンピョン飛ばして遊ぶアクションゲーム『ポンポン入れちゃえ！』。発射台にぎょぴちゃんを乗せて中央のきんぎょ鉢めがけて発射し、最後に合計点数を集計して勝負を決めるというものだ。

ファンにはたまらないぎょぴちゃんグッズ、今後もいろいろ登場する予定なので要チェック！

●(株)バンダイ
●☎03-3847-5117

⬆手のひらに乗せると通電スイッチで約3秒間言葉を発する「てのりぎょぴちゃん」。3月中旬発売予定で1680円［税別］。

⬆好評発売中の「ポンポン入れちゃえ！」。用意されているぎょぴちゃんは10匹。きんぎょ鉢に早くたくさん入れたほうが勝ち。1200円［税別］。

BOOKS

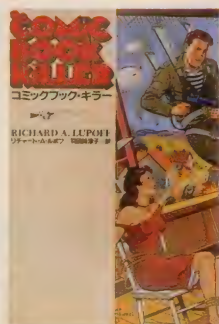
エンジン・サマー　ジョン・クロウリー

●福武書店　●1500円［税込］

'80年代のブラッドベリとも目されるアメリカSF界の異才、クロウリー。彼の代表作といわれているのが、この『エンジン・サマー』なのだ。舞台は、大破壊によって機械文明が滅び去ったあとの、はるか未来のアメリカ。そこでは、インディアンの末裔たちが一種の牧歌的ユートピア社会を形成していた。〝しゃべる灯心草〟と呼ばれる少年の独白によって始まる奇妙な森の物語、神秘的でぐいぐい引き込まれてしまうぞ。

コミックブック・キラー　リチャード・A・ルポフ

●早川書房　●1900円［税込］

『スーパーマン』や『バットマン』、そして最近では『ディック・トレイシー』など、アメコミを映画化したものというのはたくさんあるよね。アメリカのコミックブックというのは、日本のマンガとはかなり違い、極彩色で独特の味わいがあるのだ。さて、この本はそういったコミックブックのコレクター、つまり日本でいうところのオタクの世界を舞台にしたミステリー。コミックスのようにタッチが軽快で読みやすいよ。

東京の噂②

●日本経済通信社　●980円［税込］

「F-1レーサーのヘルメットは1個20万円」、「デーブ・スペクターは二酸化炭素を吐かない」……と、こんな感じで語られる日常的な噂話を集めて作られた『東京の噂』。発売と同時に話題になり、雑誌やラジオでも頻繁に取り上げられた、まさに噂の本なのだ。その第2巻が早くも登場したぞ。カラーページが増設され、本文も前作の噂の顛末記を加えた10章に拡大。これ1冊で世界中の噂をチェックできる、かもね。

N・P　吉本ばなな

●角川書店　●1100円［税込］

吉本ばななという人は、どちらかといえば短編小説でその才能を発揮してきたと思えるのだが、この最新刊は、長編である。といっても、実際に読んでみるとそれほどボリュームがあるわけではない。なのに、内容はずっしりきちゃう感動巨編！　テーマは近親相姦や同性愛、といったインモラルなものだけど、どろどろした感じではなくって、とても現代的に描かれているのだ。原マスミによる表紙の絵も必見だね。

VIDEO

ラスト・カウントダウン 大統領の選択

SFアクション映画の傑作『ヒドゥン』のジャック・ショルダー監督のTVムービーだが、劇場公開してもおかしくないくらいの迫力たっぷりのポリティカルサスペンス。ソ連国内のクーデターによって起こった爆発がアメリカの核ミサイル攻撃によるものと誤解されて勃発する世界の危機。しかもアメリカ大統領が事故で意識不明の状態になり、タカ派の軍人が実権を握ることになる。『レッドオクトーバーを追え』のようなシミュレーションゲーム的なおもしろさというより、もっと空恐ろしい現実感が漂う作品になっている。政治サスペンスとはいっても堅苦しくはなく、テンポの速い娯楽作なのでぜひご覧ください。

●ワーナー・ホーム・ビデオ
●1万5000円［税別］
●発売中　●101分

恋のゆくえ

アメリカの高嶋一家、ブリッジス家のボー〝兄〟ブリッジスとジェフ〝弟〟ブリッジスが初競演したジャジーなラブストーリー。ふたりは役柄の上でも兄弟で、ファビュラス・ベイカー・ボーイズというジャズのピアノデュオをやっている。あまり人気がないので女性歌手を加えようということになり、ミシェル・ファイファー演ずる色っぽい女性歌手が加入することになる。そして当然のごとくハンサムな弟と歌手の間に恋がめばえ……というお話になる。ルーカス、スピルバーグ系列のチャイルディシュな映画ばかりではなく、こういう大人の恋愛映画というのもたまには見てもいいんじゃないかな。

●CIC・ビクタービデオ
●1万4830円［税別］
●発売中　●109分

チキチキマシン猛レース

ブラック魔王とケンケンの名コンビや、ユニークなキャラクターたちが爆笑大レース！　懐かしーいアニメーション『チキチキマシン猛レース』がビデオ化されたぞ。タイトルだけじゃ何のことだかわかんなくても、ケンケンの「シッシッシッ」というへんてこりんな笑い声を聞けば、思い出すんじゃないかな（これに似た笑い方をする人って、意外に多かったりするんだよね）。さて、チキチキマシンの日本初放映は、なんと昭和45年。このころ、ほかにどんな番組があったかというと『アタックNo.1』、『サインはV』、『タイガーマスク』など。そういった名作の中で、チキチキマシンは堂堂と放映されていたというわけだ。

●日本コロムビア
●4800円［税込］
●発売中　●50分

ネットワーク・ベイビー

この作品は、コンピューターゲームを題材にしためずらしいテレビドラマのビデオ化。あの『ハビタット』をもう少し高級にしたようなネットワークゲームを作る開発室に配属された若いOLが、ゲームのキャラクターに幼くして死んだ子供の名前（ナミ）をつけてコミュニケーションするうちに……というお話。『私をスキーに連れてって』の人気脚本家一色伸幸が挑戦した意欲的なドラマで、とくにCGで作られたナミはなかなかの役者だ。幾何学的なパーツでできていながら、感情すら表現されているかのような瞬間がある。こういうドラマがしょっちゅう作られると日本のドラマも捨てたものじゃないんだけどね。

●NHKソフトウェア
●1万円［税別］
●2月21日発売　●60分

シング! シング!! シングルズ!!!/小泉今日子

'90年9月から11月まで、全国各地で開催されたKYON²のツアー。タイトルからもわかるように、このツアーはKYON²がデビューしてから現在までの、シングル曲ばかりを一気に歌ってしまおうというものなのだ。で、このビデオでは、名古屋でのコンサートの模様がたっぷり140分も楽しめちゃう。なかでも、「まっ赤な女の子」や「私の16才」など、9曲をメドレーで歌うゴールデンヒットメドレーは圧巻。同じ曲でも、何歳のときに歌うかでまったくべつの歌になる、とKYON²が言っているけれど、まさにそのとおりだというのがよくわかるぞ。そうそう、途中で服を脱ぎ脱ぎして思わずドッキリ、な場面もあるのでお楽しみに。

●ビクター音楽産業
●5500円［税込］
●2月21日発売　●140分

交響組曲『ドラゴンクエストⅣ』

すぎやまこういち、といえばドラクエの音楽で有名な人。でも、昔は数々のテレビ番組の演出や『恋のフーガ』、『学生街の喫茶店』などのヒット曲を作ったすごい人なのだ。でも、やっぱりわれわれにはゲーム好きのおじさんというイメージのほうが強いよね。さて、すぎやま氏のかねてからの念願が『ドラゴンクエストⅣ』の〝完全なる映像化〟で、それがついに実行された。すぎやまこういち指揮によるロンドン・フィルハーモニー管弦楽団の演奏に加え、ドラクエのイメージにふさわしい本物の古城のカットが挿入され、まさにドラクエの音楽ビデオ。本当に好きで作っちゃった、という雰囲気が伝わってくるのだ。

●ポニーキャニオン
●5800円［税込］
●発売中　●60分

MOVIE

■ダークマン

ホラー映画が嫌いな人にも思わず勧めたくなるホラー『死霊のはらわた』シリーズのサム・ライミ監督の最新作がやって来る。それがこの『ダークマン』だ。

まるでバットマンやスーパーマンというノリのタイトルだけど、中身もまるでアメリカンコミックスみたいな感じの映画なのだ。べつに原作があるわけじゃないけど、アメコミが原作といわれてもおかしくはないって感じだ。

ダークマンとは、大火傷を負ったため、すべての神経を切断され、痛みというものを感じなくなった超人なのだ。人工皮膚により姿形を変えることができるが、光のもとでは長くはもたない。それゆえにダークマンと呼ばれることになるのだ。見た目はまるでモンスターのようでありながら、しかし自分を苦しめた悪の巨大組織に復讐を誓う超人、ダークマン。

けっして大作ではないけれど、アメリカで超大ヒットをしただけに注目度はナンバーワン。あっと驚くおもしろさに、呆れてしまうか、狂喜するか。はたしてキミはどっちかな。

●UIP映画配給
●3月下旬公開

■モ'・ベター・ブルース

人種差別をパワフルな映像と音楽で描いた話題作『ドゥ・ザ・ライト・シング』の監督、スパイク・リー。今や注目度ナンバーワンだ。彼の最新作である『モ'・ベター・ブルース』は、今までとはガラリと様相を変えて、ジャズミュージシャンを主人公にしたお話。といっても、そこはスパイク・リー。主人公がドラッグにおぼれて身を持ちくずす、といったこれまでのジャズ映画とはだいぶ趣が違う。新しい世代の黒人ジャズミュージシャンにスポットをあて、黒人独特の価値観や意識がユニークに描かれているのだ。

そして、今回もオープニングから冴えを見せる映像センス。楽器を映しているだけなのに、とってもエロチックに見えちゃうんだから、すごい。

ところで、スパイク・リーには家族ぐるみで映画を作ってしまうという特徴がある。この映画にも本人と妹が出演、音楽は父親がオリジナルスコアを書いている。そして、メイキングフィルムを作ったのは『ミステリー・トレイン』に出演していた弟のサンキ・リー。まったくよくできた家族なのである。

●UIP映画配給
●2月中旬公開

編集チョの今月のコレ!

クリント・イーストウッドの刑事アクション映画が来るぞ

さて今月はクリント・イーストウッドの話をしよう。『ダーティハリー』シリーズで有名なあのタフガイスターの新作がやってくるのだ。

彼の〝新作〟というのにはふたつの意味がある。主演者としての新作と、監督としての新作という意味だ。フランスではイーストウッドは現代アメリカを代表する映画監督のひとり、といわれていて評価が高い。たしかに、自らは出演していない、ジャズプレーヤーの伝記映画『バード』なんて、一級の映画だった。

今度公開される、監督主演作『ルーキー』は、シリアスな前作『ホワイトハンター・ブラックハート』とはうってかわってリラックスした映画だが、そこはイーストウッド、なかなかの作品に仕上げている。

タイトルのルーキーとはチャーリー・シーンの演じる新米刑事のこと。イーストウッドは彼とコンビを組む老刑事を演じるのだ。ダーティハリーの番外編みたいな話だが、ダーティハリーではこの話は絶対にできない。なぜなら、ハリーの相棒は必ず死ぬと決まっているからだ。

この映画には見所がふたつあって、ひとつはイーストウッド映画では『ファイアフォックス』以来の派手なアクション。これがもうハデハデなのだ。大爆発するビルから車で飛び出し、隣のビルに着地する、なんていう場面もあるのだ。もうひとつの見所はイーストウッドという俳優の特徴である「何を考えているのかわからない不気味さ」がこれまでになく発揮され、笑いを呼んでくれるところだ。これはファンにはたまらなくイイ。

で、いったいどういう映画かというとふたりの刑事が所属するのは自動車盗難課という地味な部署。ところがふたりが追いかける高級車専門泥棒が悪い奴で人殺しなどなんとも思わないような連中。かくして地味なはずの話がどんどんエスカレートして派手になっていくのだ。

これぞ大傑作、というような映画じゃないけど、けっこうイケる映画って感じだ。ただ、最近のアメリカ映画の悪いクセで、射殺シーンがやけに残虐なのだ。それが嫌な人は困ってしまうかもしれない。

⬆ワーナーブラザース映画。2月下旬公開予定。

CD

19901108　COMPLEX

突然の休止宣言がとても惜しまれるコンプレックス。このアルバムは'90年11月8日の東京ドームでのライブを収録したもの。事実上これが最後のライブになってしまったわけだが、才能あるふたりのビッグアーチストの活躍に期待しよう。

●東芝EMI
●発売中　●3000円［税込］

ガラ　ラッシュ

ラッシュ、といってもプログレバンドのRUSHじゃないよ。スペルはLUSHで、演奏スタイルもまったく違う。コクトー・ツインズをにおわせるリリカルでサイケデリックなギターサウンドと、ナチュラルな女性ボーカルが特徴のバンドだ。

●日本コロムビア
●発売中　●2500円［税込］

ダウト　ジーザス・ジョーンズ

古典的なブリティッシュポップスの流れを汲むジーザス・ジョーンズ。このセカンドアルバムは、メロディー重視の前作よりも、はるかに冒険してるな、という印象。最近こういったバンドが減ってきているので、活躍が期待できそう。

●東芝EMI
●発売中　●3000円［税込］

ソウル・ケージ　スティング

3年のインターバルを経てやっと登場したスティングのニューアルバムは、ソロとしてはこれが3作目。亡くした父に捧げるような歌詞の数々はとてもリリカルで、メロディーもせつなさにあふれている。待ち続けたかいのある秀作！

●ポニーキャニオン
●発売中　●2400円［税込］

スペクトラムⅠ　スペクトラム

復刻盤CDがブームになっている中、ついに伝説のブラスロックバンド、スペクトラムが登場。10年前にデビューしたときは、派手なコスチュームと踊りで完全に浮きまくっていた彼ら。はたして、今なら大衆に受け入れられることが可能か？

●ビクター音楽産業
●発売中　●2300円［税込］

Sweet'n Bitter　酒井法子

15歳でデビューしたのりピーも、2月14日で20歳。誕生日、成人式、バレンタインデー、そしてデビュー5周年を記念して大きなイベントも予定されているとか。このアルバムを聴けば、そんなのりピーの心境がひしひしと伝わってくるぞ。

●ビクター音楽産業
●発売中　●3000円［税込］

NEWS

■11時間37分の蒸気機関車の旅

今ではもう、一部の地域でしか現役の姿を拝むことができなくなってしまった蒸気機関車。それだけに、マニアにとってはどんな情報でも手に入れたいというのが実情なのでは？　そんな人たちに、うれしいお知らせがあるぞ。

東芝EMI(株)から『永久保存版蒸気機関車全集』というCDが発売されたのだ。東芝EMIが21年前から発売してきた20枚以上の蒸気機関車のアルバムを、すべてのソースを整理し、オリジナルテープよりデジタル再編集したものだ。

内容は、路線別に北は宗谷本線から南は吉都線まで旧国鉄64線区、私鉄や専用線を含めて全国73線区の路線と、そこで活躍した25種の機関車を網羅。そして、現在各地に保存され、運転されているSLの最新デジタル録音も収録、10枚組で全11時間36分45秒という超ぜいたくなCD全集なのだ。さらに、鉄道写真の第一人者、広田尚敬を始めとする17名の鉄道カメラマンによる、大型豪華写真集付きだぞ。

なお、この全集は通信販売で購入するシステムなので、欲しい人は下記の電話番号に問い合わせてみてね。

さて、ここでプレゼントのお知らせ。この全集に特典として付いてくる〝C5757″のオリジナルナンバープレートを読者5名にあげちゃうよ。下記のあて先に応募してね。締切は3月8日だ。

あて先
〒106　東京都港区六本木3-1-17　第2ABビル
東芝EMI(株)　第2営業本部
『蒸気機関車全集』Mマガ係

⬆2万4720円［税込］　㊐東芝EMI(株)☎0120-104805

PRESENT

1 オリンピックテレホンカード ……5名

いよいよ来年に迫ったバルセロナオリンピック。スポンサーとなっているブラザー工業(株)が、記念にテレホンカードを作り、なんとそれを5名にプレゼントしてくれるのだ。

2 ペーパーファイル&ブックバンド ……10名

GOODSのコーナーで紹介している「QICKWIT'S」のペーパーファイルとブックバンドを(株)ソニー・クリエイティブプロダクツからセットで10名に。色はこちらにまかせてね。

3 ディスクアルバム MSX-C入門上・下巻 ……3名

(株)アスキーから「DISK ALBUM 42 MSX-C入門上・下巻」を3名にプレゼント。上巻からの18本と、下巻に掲載されたプログラムのほとんどが収録されている。

4 システムソフト オリジナル卓上カレンダー ……5名

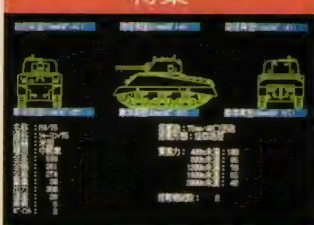
(株)システムソフトのオリジナル卓上カレンダーは、すごいっ。防衛庁提供による戦車の写真や、カックイイ戦闘機が満載! 机の上に置いて陶酔してくれたまえ。

今月も、役に立ちそうなものばかり揃えてみたぞ。全部欲しいって人も、どうしてもアレが欲しーいって人も、どんどんはがきを出してね。応募方法は、官製はがきに希望の商品名、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、編集部へのメッセージ、今後プレゼントしてほしいものを書いて、右のあて先まで送ろう。締切は3月8日だよ。

◆あて先◆

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
インフォメーション
3月号プレゼント係

ご・め・ん・な・さ・い

今月も、ごめんなさいはありませんでした。で、今回はプレゼントの応募方法について、みなさんに注意してもらいたい点をいくつか挙げてみましょう。まず、いちばん目立つのが、あて先以外に何も書いてないやつ。そりゃ、目立つわな。せめてイラストでも描いてあれば、どうにかできるってもんです。あと、希望の商品は番号だけでなく、商品名も書いてくださいね。ほかにも、名前が抜けていたり、字が判読に苦しむようなものはボツになる場合がありますので注意。これからもたくさんの応募、お待ちしております。

このきしめんは2リットルのお湯でゆでろ

ゴーを さがせ!!

〝MSXゴー!〞の第3回を記念して、そのへんにあるゴーを探しに行こう! なんてゴーゴー言ってる場合じゃないか。そういえば、Mマガの進行であらせられる高橋女史は、このコーナータイトルを〝MSXゴーゴーゴー!〞だと思っていたそうです。そんな長くちゃ、つけた本人も覚えられませんよ。なあ、ぎーち。

そんじゃ、ゴーを探してみましょう。まず、自分のうちで発見し

ゴー引なヤツ

たのがGO-GO'SのCDです。これは20歳以上の読者に「あやや」と言っていただければ結構です。だいたいこのCDが再発になったときにゴー探しをしようと思ったのです。こんなことでいいのかっ?

私の友人にもゴーなやつがいます。ゴーといってもイケイケ姉ちゃんじゃありません。ゴー健な体を持つボディービルダーの女性です。彼女はもっとゴーなんです。だんなにゴーじゃすな家を買ってくれとゴー情に言い続けていて、かわいそうなだんなはゴー泣しているそうです。う、うそです。うそと書かないと私の命が危ない。彼女の手にあるバーベルだこを見たら、みんなおびえるはずです。

さて、安全なほうに話を移しまして……よく考えると、ゴーがつく物ってそんなに思いつかないな

ゴー勢な暮らし

あ。ゴーみ箱とか缶ゴーヒーとか限りなくゴー引、ああっ、うまいうまいっ……ちぇ。ゴー慢なヤツとかゴー快に笑うヤツとかゴーイングマイウエーなヤツとかならいるんだけどなあ。おお、そうだ。辞書に頼ってみるか。パラパラパラ、がごぬけ、がたおち、きゅうり……ほほう、きゅうりは夏野菜の代表か、偉そうだな。きんつば、クッキー、グレープフルーツ、ああ、空腹時ってこういう言葉に目がいくのか、人間は偉大だなあ。まだ〝く〞のあたりか。ゲーム、けがに、けちょんけちょん。ひゃーっはっはっは。なになに、ひどくやっつけられて、すっかり元気をなくすことを表わす、か。かわいそうになあ、けちょんけちょん。けったい、けはえぐすり、げらげら、けんけん……やっと〝こ〞のところにたどり着いた。あ、恋文の数え方まで載ってるぞ。一通。なんだこりゃ。Mマガにはこうやって辞書を引きながら脱線しているうちに、なにを調べようとしていたのかを忘れてしまう女性がいます。しかも自分がなにを調べたかったのかを他人に質問しようとします。名前はふせておきますがえっちな人です。でも、その人はゴーとは関係ありませんよ、多分。

すゴーく汚ない机の上

さようなら。桜玉吉の 帰ってきた"おなじとこさがし"

突然ですが最終回

あらあら、最終回だからって深刻になることはないんですよ。深刻になるとシワが増えるっていうからねえ。シワを取るのに高い金払いたくないよ。高い金を払えず長期間ローンに苦しんだ経験もまったく身にならず、新たなローンに苦しみ始めた私は、読者が3分で見つけたおなじとこを1時間かかっても発見できなかったほど眼が悪いです。つまり、今月は難しいからよく見てくださいね。

先月の解答

先月の解答は、うねうねした線なのでした。真剣になりすぎるとわかりにくかったかもねえ。

1月号の当選者は奈良県の西山卓良さんと、宮城県の菅井信一さんです。

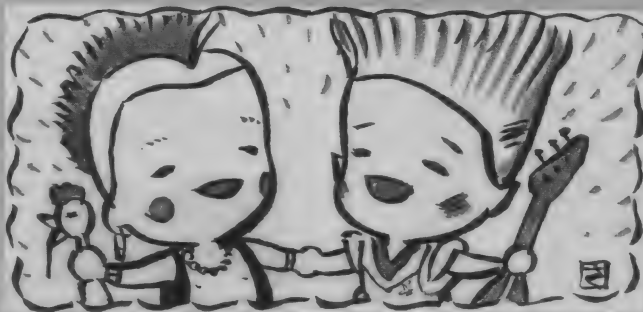
それでは、長期にわたってこの"おなじとこさがし"を描き続けてきた桜玉吉先生のコメントをいただきましょう。じゃ、電話しながら書きますね。ピッポッポッポ。

「ただいまスタッフは全員外出しております。ピー音のあとにメッセージをお願いします。それでは、どうぞ。……ピーッ」

ふんふん、なるほど。やはり私たちにはわからないような複雑な心境だっていうことですね。わかりました、ありがとうございました。でもね、このコーナーがなくなるからといって、玉吉先生のイラストが減っていくというわけではないのです。もう、すでに決定しているのです、次に玉吉先生にお願いするコーナーが。次号から無事にスタートするハズ。いや、ハズじゃなくてスタートします。それはなにかというと、内緒です。え、ケチ？ ホントはなにも決まってないんだろうって？ ふん、いつもはそうだけど、今回は決まってるんだよう。負けず嫌いだからおしえちゃいます。ああ、この流されやすい性格をなんとかしたい。自分で勝手に流れたよーな気もするけど。

えーっと、それは、クイズではなくパズルでもありません。そして、時間や人と争うものでもないのです。さあ、なんでしょ。さっぱりわかりませんね。わかりやすくいいましょう。ノスタルジックな気分で遊ぶのですよ、ノスタルジックな気分で。あ、Mマガ購読歴半年以上の読者は"よいこのあそび"というコーナーを思い出しましたね。あれとはぜーんぜん違うんですよ。担当するのは同じ編集者ですけど。

"おなじとこさがし"がなくなったと悲しむ人がいるかもしれません。でも、忘れたころにスペシャル版かなにかに形を変えて再登場することがあるかもしれませんよ。その日のために、バックナンバーをひっぱり出して復習しておいてください。あと反復横跳びとかも。

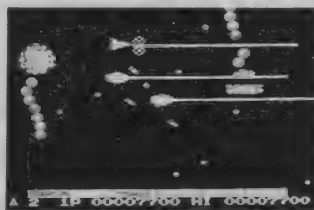
おなじところを求めて……

そろそろ板についてきた 新 MSX研究所

グラディウス症候群

MSXゲーム史を語るにおいて忘れてならないのは『グラディウス』シリーズの存在である。いわば明治維新と西郷隆盛の関係のようなものだ。

僕のそばにはいつもキミがいた……

あの「グラディウス」がMSXに移植される……。1986年夏、すべてのパソコンユーザーが驚愕した。私などは広告を見た直後、友人宅に電話したほどである。この誰もが不可能と思っていた偉業を、コナミは独自開発の大容量ロムによって成し遂げたのだ。完成度も当時の水準ではズバ抜けていて、名実ともに最高級のゲームだった。

その後もグラディウスシリーズの続編は次々と発売された。そのたびにゲーム性は着実に向上し、もはやMSXユーザーとは切っても切れない関係となった。他のソフトハウスは"グラディウスシリーズに追いつけ追い越せ"の精神で次々と良質のゲームを開発し、その結果MSXゲーム全体の水準が底上げされる形となった。言ってみればMSXゲームの発展はグラディウスシリーズの発展とともあったのだ。

グラディウス何でもベスト2

いきなりだが、グラディウスシリーズ全5作を対象にして、あらゆる項目によるベスト2を選出してみようと思う。異議もあるかもしれないが、とりあえずノスタルジーに浸ってほしい。

■強いボスキャラ
1位……グラディウス2ほかに登場する"アバトン艦"

2位……沙羅曼蛇の"ボイルドエッグ"

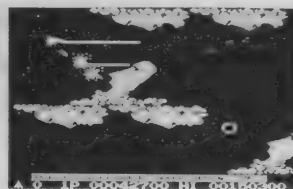
■役に立たないパワーアップ
1位……ゴーファーの野望ほかに登場する"ファイヤーブラスター"
2位……パロディウスの"何〜んやこれ！"(パワーアップ?)

■復活が困難なステージ
1位……沙羅曼蛇の惑星アイネアス面(隕石がキツい)
2位……グラディウス2のステージ5(炎の面)

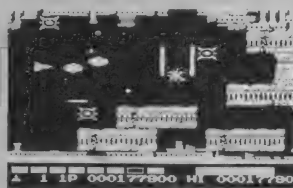
■感動したタイトルデモ
1位……グラディウス2
2位……初代グラディウス。当時は感動どころではなかった。

グラディウスシリーズデータ

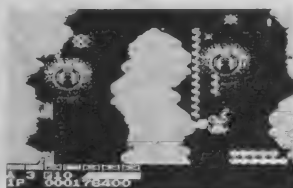
グラディウス

業界初のメガロム採用で話題を呼ぶ。先に発売されたファミコン版の欠点(レーザーが短い、ビックコアが小さいなど)が改善され、オリジナルステージ、エクストラステージなどの新フィーチャーが加わった。

■コナミ 1986年 1メガROM 4980円

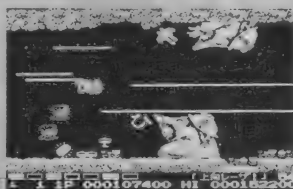
グラディウス2

MSXオリジナル。SCC音源を初めて使用したゲームで、後のコナミゲームの主流となる。秀逸なBGMを筆頭に多彩なパワーアップ、美しいデモ画面&ゲーム画面、絶妙なゲームバランスがユーザーに大好評。

■コナミ 1987年 1メガROM 5800円

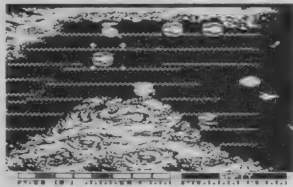
沙羅曼蛇

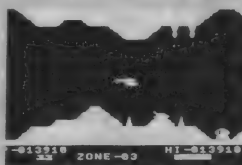
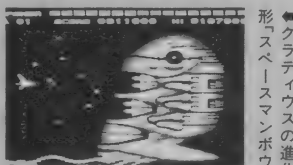
アーケード版からの移植だが、オリジナル色が濃い。面ごとに変わるスクロール方向。数々の新しい試みは評価に値するが、スロット2にグラディウス2を差さないと真のエンディングが見られないのはヒドイ。

■コナミ 1987年 1メガROM 6800円

パロディウス

コミカルなキャラクターとクラシック音楽のアレンジのBGMが特徴。ベルによるパワーアップが追加され、戦略に幅ができた。シリーズ中で1、2を争う難易度の高さ。のちにアーケード版に移植された変わり種。

■コナミ 1988年 1メガROM 5800円

ゴーファーの野望

アーケード版の『グラディウスⅡ』が基になっている。自機のパワーアップタイプ、オプションの動き、バリアの種類が選べる。2メガROMを採用しているが、全体的にこじんまりとしている。エンディングはイイ。

■コナミ 1989年 2メガROM 5800円

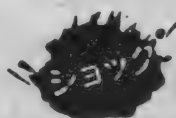
参考:そのほかの横スクロールシューティング

◆グラディウスの先祖「スーパーコブラ」

◆グラディウスの進化形「スペースマンボウ」

MSX探偵団ふたたび

どうも。伊集院太介です。担当者の勝手な都合で2ヵ月間御無沙汰しておりましたが、みなさんはお元気でしょうか？　え、さっき転んでヒザを擦りむいたって？　それはいけない。早く消毒しないと。

依　頼　状

誠に頼みにくいことなのですが、どうしても欲しいものがあるのです。それは〝林ロロオさんのサイン色紙〟と〝Mマガ編集長のヒゲ〟なのです。ぜひ、お願いします(桜玉吉さんのサイン色紙も欲しいな)。

埼玉県　細井英司

伊集院太介(27)は伊集院太介(18)だった!!

ある日伊集院太介がMマガ編集部に訪れたときのことである。彼は「よろしく」と言うなり、胸元から〝売ります買います〟コーナー用の手紙を取り出して担当者に突きつけた(ははは)。応募用紙を見てみると、なんと保護者の氏名と捺印が……。アンタ27歳でしょ？と尋ねると、彼はバツが悪そうに「じつはまだ未成年なんですよ」と告白した。なんたる意外な事実！

⬆マヌケな理由でウソがばれて大弱り。

三種の神器を手に入れろ

サインの要求に快く応じてくれた林ロロオ。しかし表情は疲れきっている。お仕事ご苦労様です。

居眠りのスキをついて1本抜こうと思ったら、皮膚にガッチリ根づいていてムリだった。残念！

桜玉吉先生に電話でお願いしたところ「いずれ渡しましょう」という返事がかえってきた。どーも。

で

そんなわけで編集長のヒゲの入手は失敗に終わりましたが、あとの2品目は手に入れましたので、良しとしてください。

では今月のお楽しみプレゼント。みなさんも薄々感づいていると思いますが、〝サイン色紙〟を5名に差し上げます。うちわけは桜玉吉先生のサインが2枚、ぎーちの足形つきサインが3枚です。たとえ〝絶対に玉吉先生のサイン希望！〟とハガキに書いても、そうでないものが届く可能性があります。おまけにそっちの方の確率が高いときたもんだ。それでも応募しますか？

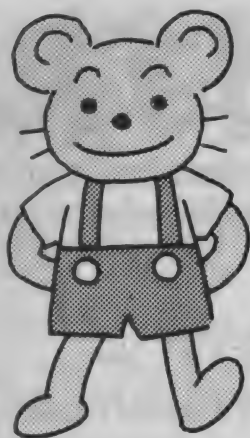
？クイズ　やよいちゃんに聞きました？

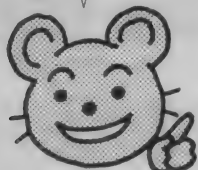
うーん、今月は最終回の連続ですねえ。不定期に連載していたこのコーナーも今回が最後。年末ごろに〝これで終わり〟のような書き方をした記憶がありますが、今回がホントの最終回。

このやよいちゃんという人物は実在するのかどうかということを、編集部でも数人から質問されましたが、ずーっとノー・コメントでかわしてきました。この人が実在しようがしまいが、きんぴらライスバーガーに海苔は入っているし、チルドレン・クニューは解散したのです。再結成の噂もあるけれど、あてになりません。さあ、そのやよいちゃんはかれこれギター歴10数年。すんげーうまいと評判です。〝流し〟も同然なのでリクエストも受け付けています。

さて、最近のリクエストで印象的だったのはなんの曲でしょう。

①キャプテン・ネモ
②イヨマンテの夜
③若者たち

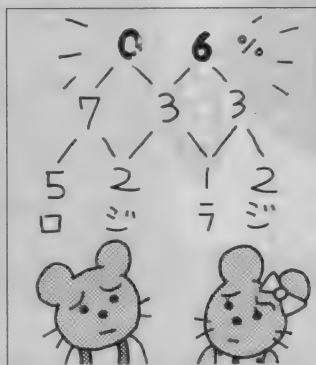
88ページに続きます。

はじめに

ロジとラジは今日も一緒に森で遊んでいます。おや、ロジが地面になにか数字を書き始めましたよ。どうやらロジとラジの相性ピラミッドを書いているみたいですね。さて、ふたりの小さな恋の行方はいかに……？

この前テストが返ってきたんだ。いつものように全教科100点だから、嬉しくも何ともなかったね。あーあ、はやく200点満点のテストをやりたいなー(ヤなやつ)。

問題：次の中で、最も相性の良いカップルを挙げなさい。

・小池秀郎と金田正一
・山口百恵と三浦一義
・トムとジェリー藤尾
・アイとアキラ
・畑正憲と動物
・車だん吉とエバ
・若花田と貴花田

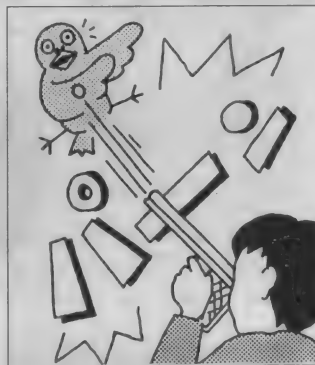
《相性の算出法》

①ふたりの名前を順番に横に並べてひらがなで表記する。
②母音別に1から5の数字に当てはめ(aは1、iは2、uは3、eは4、oは5)、それぞれの文字の上に表記する。
③となりあった数字をそれぞれ足していく(イラスト参照)。
④足した際、2ケタになった場合は10の位を無視し、1の位にする。
⑤“ん”は0とする。
⑥長音は左隣りの文字と同じ母音。
⑦数字がふたつになったら終了。それを2ケタの数字に見立て、相性の度合(パーセント)とする。

で、1月号と2月号の答えの発表です。1月号は2647.141592、2月号は19063494です。寄せられた解答では、けっこう正解があったので、これからもこの調子でバシバシ送ってくださいね。

で、図書券の当選者は鳥取県の杉浦康平くん、岩手県の大木撤子さん(以上1月号)、茨木県の浜田義人くん、東京都の米田仁志くん(以上2月号)の方々です。オメデトウゴザイマース。

この前テストが返ってきたの。算数は0点だったけど、国語は満点だったわ。わたしって国文学の才能があるのかしら、なんていうのは早合点も甚だしいかしら？

まずは1月号のグッドな答えの発表。ひとりめは埼玉県の菊地温紀くん。「犯人は①の若花田。神楽坂さんは花田兄弟のファンで、いつも便せん何枚にもわたるファンレターを出していた。しかしあるとき切手を貼るのを忘れて出してしまった。よって花田兄弟は郵送料の72円を取られてしまった(封筒の重さが25グラムを超えていたので72円)。セコさを悟られることなくその金額を取り戻すため、兄弟を代表する兄の若花田が今回の犯行に踏み切った」という推理ですが、こりゃーなかなか説得力がありますね。そうか、花田兄弟はセコかったのかー(笑)。

もうひとりは北海道の澤田貴博さん。「ズバリ、③神田よしおでしょう。なぜなら“神田”は本名ではなく、“中村”というのだ。で、彼は神楽坂あけみに惚れていた。あけみが「おーい中村君」を歌っているのを聞くと本名を呼ばれたと思い、嬉しくなってついセクシャルハラスメント(＝72円を取って逃走)してしまったのだ」うーん、ソレっぽいですね。しかし“神田の本名が中村”というのにはタマゲました。まあ、これくらいの発想の飛躍がないと、こんなクイズはやってられませんよね(オイオイ)。

では続いて2月号の……って、どーみてもスペースがないですね。よってこれは来月。今月の問題は、“鳩が豆鉄砲食らった顔”ってヤツをイラストで書いて！

技あり一本

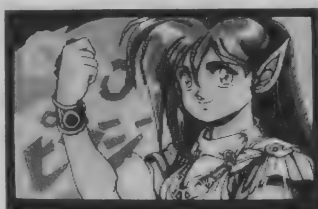
|M|S|X|ゲ|ー|ム|指|南|

へえ、小さくまとまった"技あり一本"も、いいねえ。今のご時勢、パスポートサイズのビデオカメラもあるくらいだから、ちょうどいいかも。それなのに、どうしてチビはモテないの？　ちぇ。

技あり FRAY シツコイわね、モウ

大人気ロールプレイングゲーム『サーク』の外伝『FRAY』は、やはり大人気のようです。かわいいキャラクターたちも魅力的ですが、アクションゲームでありながらもストーリーがしっかりしている点が、サークシリーズのファンにはたまらないのでは？

では、技の紹介をしましょう。まず、ゲームをクリアーします。そして感動的なエンディングを眺めましょう。最後にマイクロキャビンからの挨拶が出ますが、どうやらソレが最後ではないようです。その証拠に、そのまましばらく待っているとボツグラフィック集が始まります（turbo R版のみ。MSX

⬆MSX2/2＋版は、Ⓑを押しながらデモディスク０を立ち上げれば見られるよー。

⬆Ⓖと⓪を押しながらデモディスク１を立ち上げると、ヘンなゲームができるよ。

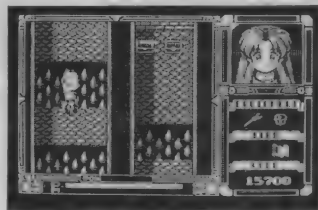
2/2＋版はボツグラフィック集への入り方が表示される）。それが終わったら、さらにしばらく待ってみましょう。すると今度は、オマケゲーム『GO GOピクシー』の立ち上げ方が表示されます。サービス精神旺盛ですね。さらにturbo R版ではしつこく待っているとパッケージイラストと同じグラフィックが表示されます。こりゃマイッタ！

余談ですが、この技はFRAYが発売されてから早くも数日後に情報が寄せられ、その後も毎日山のように届きます。こんなところからもFRAYの人気ぶりがうかがえます。

情報提供：長野県　降幡克親
神奈川県　宮下勝ほか

技あり FRAY 痛みが快感に変わるとき

ゲーム後半の"城の牢屋"シーンは、あちこちに針山が配置されているので、ジャンプでかわさないとダメージを受けてしまいます。でも、一度死ぬ気で針山の上にずっと乗っていましょう。当然のことながら体力はみるみる減っていきますが、０になると、なんと体力が一気に回復してしまいます。針も長時間刺していれば健康にいい、ということでしょうか？

情報提供：埼玉県　鈴木雅貴

⬆チクチク。バタンキュウ。チクチク。オヤ？゛チクチク。ワーイ！

技あり FRAY 実体を見せずに忍び寄る

シューティングステージのゴール、空中城のテラスでテレポートの魔法を使い、"テラス"にテレポートしましょう（つまり同じ場所にテレポートするのです）。するとフレイの姿は消えてしまい、影だけが残っているのです。操作はできるので、とりあえず先に進みましょう。次のデカキャラを倒すまで無敵状態ですが、フレイの姿が見えないのは少し寂しいですね。

情報提供：東京都　勝又直規

⬆透明人間、現わる、現わる。しかし透明人間にも影はあるのかなあ。謎だ。

キミも有段者をめざせ！

このコーナーはMSXゲームの裏技、攻略法、マップ、その他何でも募集しています。紙面に採用された方には全員、1000円分相当の全国共通図書券をプレゼント。また技の切れ味に応じて、一本（5点）、技あり（3点）、有効（2点）、効果（1点）、教育的指導（-1点）のランクに分けられ、それぞれの点数が加算されていきます。合計が５点になれば、市販のゲームソフトの中から好きなものを１本プレゼントします。

はがきの書き方

サークの隠しメニュー
メーンメニューを出して"装備"と"ロード"の間の空白にカーソルをあわせる。そしてジョイスティック（キーボードは不可）のトリガーBを押しながら、上上下下右左右左トリガーAを押す。すると隠しメニューがでるのだ!!
★SDスナッチャーがほしいー
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
青山一郎　TEL 03-796-1919

ハイ！画報の残党です。

もうすっかり書くことがないので、コーナースペースがこんなに小さくなってしまいました。来月号あたりはしゅるしゅるしゅぽんといった具合に消えているかもね。諸行無常。

現在の時刻は午前5時40分。隣ではガスコン金矢、ジャン本田、ロンドン小林とほか1名が"次元"について討論している。なんのこっちゃ。ま、早朝からバカ話をしているよりはマシか。以上、Mマガ編集部の近況でした。はあ……。

⬆すっかりやる気のない残党さん。短い間だったけど、アリガトウね。

MマガTODAY

周囲もお手上げ 林ロロオ&ぎーちコンビ

ショートプログラムコーナーでおなじみの林ロロオと、何をやっているのかよくわからないぎーち。今に始まったことではないが、彼らの駄洒落合戦は、そばにいる他の編集者にとって苦痛以外の何物でもない。

というのも彼らの駄洒落センスは相当屈折している上に、しばしば同じネタをハモるケースがあるからである。当のふたりは周囲の迷惑などどこ吹く風で、今日も無益な会話に花を咲かせている。

調子に乗った彼らは〝得意の駄洒落を誌面にえんえんと書き綴る〟という悪魔のような計画を企てたが、〝文章ではうまく伝わらない〟を理由に自粛した模様。困った人たちだ。

⬆彼らの駄洒落を聞いてノイローゼになった人もいるとかいないとか。

クイズやよいちゃんに聞きました 解答

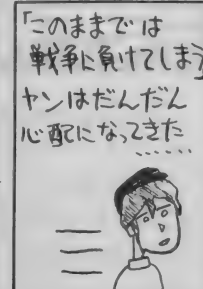
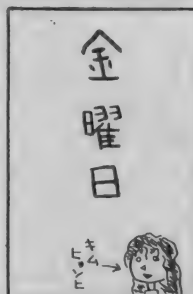
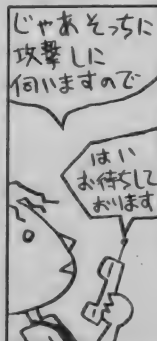
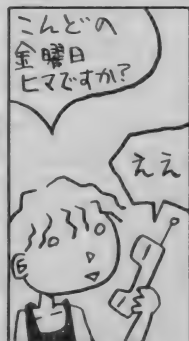
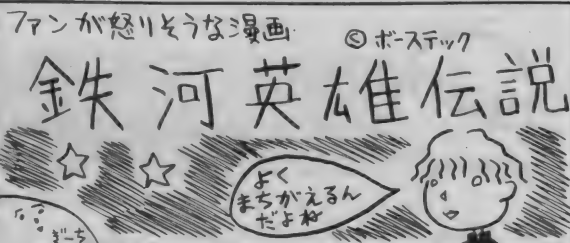
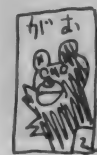
解答です。え、問題を読んでない？　あなた、後ろから読んでますね。ダメじゃん、いいけど。

最終回になって初めてクイズが出ましたね。教養とか知性とはまるで縁のないクイズではあったけど。答えは③でした。ヴァン・ヘイレンとかをさんざんコピーしたあげくにこのリクエストだもんね。

疑問を感じながらも、ポロンポロン弾きながら歌ってあげたらしいです。泣かせるねえ、まったく。

読者の中にはやよいちゃんの正体に気付いた人もいて、「このやよいちゃんってお前だろう」とMマガをたたきつけられたそうです。そんなことした覚えのある人、当たりです。すごいなあ。

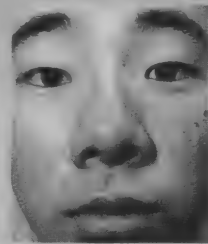
4こまくん

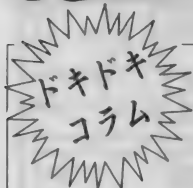
おわり

浦 菜宇代のタロットで占うよ

番外編

先月号で約束したとおり、今回は占いをお休みしてワタシの素顔をみんなに教えちゃう。またファンが増えちゃうかしら。

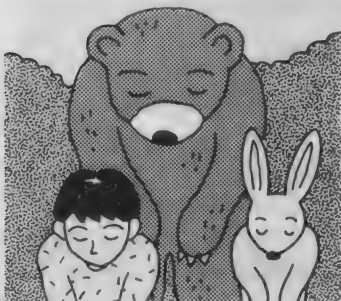
えーと、この際だから詳しい自己紹介もしちゃおっと。ワタシの本名は……やっぱ、これはヒミツ。身長は169.8センチ。友だちからは"ノッポ"って呼ばれているの。体重もヒミツ。べつにバラしてもいいけど、おしとやかなレディーは普通言わないみたいだからそうしとくワ。好きな俳優は大泉滉。好きな食べ物は、もち茄子挽き肉丼ね。いまスゴく興味あるのは孫子の兵法。誰か詳しい人がいたら個人教授してくれないかしら?

とまあ、チョッピリおてんばなワタシだけど、これからも末永く応援してね! え、今回でいいかげん愛想が尽きたって? なんとなくわかるわ、その気持ち。

これがワタシのドアップよ。え、ドアップ過ぎ?

ワタシってけっこう恥知らずなの。その証拠にホラ!

ドキドキコラム スパイ映画に出てみたいワ

スパイに憧れたこと、ありますか? ほらあの、ドリル使って人々を苦しめる。それは歯科医ですね。スパイですよス・パ・イ。映画『007』シリーズの主人公、ジェームス小野田の職業ですよ。カッコイイよね、スパイって。地獄耳だし千里眼だし、念じれば空も飛べちゃうんだもんな。ウソだけど。

ときに元スパイが著したという書物をご存じですか? "スパイになるためのなんたらかんたら"とかいうヤツ。なんかこう、グッとキますよね。少なくとも私はキたので、思わず買ってしまいました。この本の最初のほうのページには"スパイ適性テスト"なるものがあります。これを誰がやらずにいられましょうか。さっそくワクワクしながらテストしてみたところ、"努力次第ではなれる"という、いちばんつまらない判定が下されました。それ以来、この本の続きは読んでいません。どうだ参ったか、元スパイめ(泣いてる)。

そんじゃ、ぎーち、あとはヨロシク

今月は8ページでゴーでした。先月号で予告した内部の引っ越しとは、"技あり一本"が1ページとなって"MSXゴー!"の中に移動したことなのでした。とはいっても、もともと"技あり一本"というのは"MSXゴー!"の傘下にあるわけで……そういうわけです。そしてその代わりに"MSX探偵団"かなにかを独立させようとしていたぎーちの野望は、残念ながら5秒で打ち砕かれたのだ。しかし油断はならない。「え、あ、うーん と、なんだっけか」と、すっとぼけたフリをしながら、いつの日か、"MSX探偵団"を巻頭へ持っていく気なのだ。これはホントのことなのだ、なんの根拠もないけど。

こっちですよ

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
MSXゴー!
さあこいヤリノフ係

パンパカ大将

おたより万歳

暖冬とはいえ、やっぱり寒いんじゃないか。くやしいから、パンパカ大将なんか終わりにしてやるぅ。うそなんかじゃないのよー、気まぐれなんかじゃないのよー、ベイベー。このごろインチキな歌がすぐ口から飛び出すなあ。で、最終回。

私は、足(靴)のサイズが27センチです。将来はく婦人靴というものがありません。Mマガではスニーカーでもいいんですか？　いいんならMマガで働こうかなぁ。まだ12歳だけど。
注・私は"女"だ。
（神奈川県　内藤　涼子）

♨ホントにぃ？　12歳だろうがなんだろうが、女で27センチはでかすぎる。そんな大きな婦人靴をはいている女性といったら、朝方、歌舞伎町をフラフラしていた元男性の女性しか知りません。オーダーして作った靴なのか、そういう専門店があるのかはよくわかんないけど。これ以上足が成長しないことを祈ってます。だけどさ、将来のこと心配する前に、今はどんな靴をはいているのかが気になります。ああ、Mマガですか？　Mマガでは女性は婦人靴をはかなきゃならないなんて規則はありません。あったら、今ごろ私はすっころんで足折って入院、こんな原稿なんて書いてる場合じゃないよ。
どんな靴でも転ぶ編集者

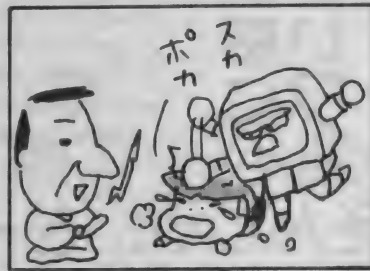
やい、こら。11月13日(火)に、おたくのなんたらぎーちに会ったぞ。なにもかんがえてないまぬけな顔して歩いてたぞ。いっとくけど、駅前をだぞ。もし人ちがいだったら、ぎーちがあやまりなさい。
（広島県　矢野　慎一郎）

♨ちょっと、ぎーち。あんた去年の11月ごろ、広島のどっかの駅前をなーんも考えないまぬけな顔して歩いてたってほんと？　苦情がきてるんだけど。
「覚えはないけど、歩いていたかもしれない。この前、電車の中で立って寝たくらいだからなー」
まあ、そんなわけで本人は広島には行ってないけれど、本人である可能性もあるそうです。常識ある一般人の私には理解できかねますな、まったく。
自分勝手な常識を持つ編集者

このまえ『サウンド・オブ・ミュージック』を見て、感動しました。（沖縄県　たぬき）

♨うちの編集部にもいますよ、『サウンド・オブ・ミュージック』を見て感動してる人が。サントラも持っててよく聴いてるらしいです。こういう人は純真な心を持った人だと思いたいところですが、どひゃびっくりなことに、その名はロンドン小林！　あんまり驚くのも失礼か。でもさ、ウィングスのCDケースの中に『森高ランド』を忍ばせるようなやつですよ。さ、そのロンドンあてに次のようなおたよりがきています。
フォローを試みる編集者

ロンドン小林さんへ。
ロンドン小林さん……なんだかなつかしい感じです。ぎーち君が出てきても、僕にとってはまだ昔いじめられてた(今でも？)小林少年の姿が見受けられます(すいません、ごめんなさい)。だからひげをのばしたのでしょーか、のばさないほうが2枚目半でカッコ良かったと思いますっ。昔のMマガ時代は、随分と肩身がせまそうだった小林さんも(ヘンなあだ名つけられても、けんめーに耐えてたもんねー)今は、Mマガのホームラン王です。がんばってくださいね(響子さんみたいだ)。あとはステキなおヨメさんをみつけて、末永く生き抜いてください。それでは、こんにちは。いいえ、おはよう。いんや、こ……(こういうこと書くやつはよくいる)。
（東京都　守田　亮介）

♨それでは、突然ひげを剃ってしまったロンドン小林に、このおたよりを見せたときのコメント。
「ちょっとー。この"なつかしい"っていうのがなんか寂しいなあ。あー、それからひげは剃ったって書いてくださいよ(と、あごに手をやる)。なんで剃ったかというと、へびさんに、剃れとさんざんいわれたから。それが理由の10分の1ぐらい。あとの10分の9は内緒ですよ、ホホホ(いやら

しそうに笑う)。おヨメさん? まだいらないっスよ。今でも編集部ではいじめられてるけど、最近はぎーちいじめて遊んでるから、いいんです」。
そうなんです。このおたよりをいただいた日に、ロンドンはひげを剃ってしまったのです。いったい、何が彼をそうさせたのか? 噂によると編集長のみやんが剃るように言い渡したとか。同じような服を持っているうえにひげまでのばされたんじゃ、そっくりになっちゃうもんねえ。それはそれで便利だろうけど。編集長の席にロンドンを置いといて、自分は飲みにいっちゃうとか……ダメか。

10分の9の謎を探る編集者

オレは、いままでファミ通やMマガにはがきを出しては、友だちに、今度のMマガにオレのはがきがのってるぜ!! などといっといていっぺんものったことがない。友だちからは、おまえの言うことは3分の2はうそだなどとののしられる始末。まぁーたしかにオレはうそばっかついてるけどね。そんでさ、今度こそオレを正直者にしてよねーん(字がきたなくてゴメン、本当はキレイなの)。(栃木県 グレートマサ)

♨おい。最後の最後にまたウソついたな。こういうはがきは載せまいと思っていたのだが、あまりにエラソーで調子がいいので載せてしまった。これで初めて正直者になれるぜー。だけど今月に限って「今月は載らないんだぜ、オレのはがきは」などと吹聴して歩いてるんじゃないかねえ。きっとそーだ。そんでもって、結局はうそつきよばわりされるんだ。ま、自業自得なんだから少し反省しなさい。字の練習もしときなさい。

似たものどうしの編集者

僕は最近、1日に4時間ぐらいしか寝てません。編集部のみなさんはよく寝ますか?

(大分県 間崎 剛)

♨よく寝ます。私は1日にだいたい8~9時間は寝てます。なんとか6時間ぐらいにおさえたいのですが、どーにもこーにも起きることができません。ほかの人はどうなのか聞いてみようと思ったけど、このごろ徹夜ばっかりしてる面々なのでやめときます。だって、どっからどこまでが1日なのか、多分わからないと思うから。

寝すぎて頭痛のする編集者

ぼくは吹奏楽部の部長で、Mマガを4、5年購読しています。1991年の1月号のNEWSのコーナーの文で"華々しい体育系の陰となりながらも……"と書いているが、ぼくたちは昨年100人近く部員がいて、一番デカイ部なんだよーん。

(山形県 渡辺 誠)

♨私も中学生んときに吹奏楽部だったんだよ。人数不足をいいことに、好きな楽器を取り放題。で、そんときはクラリネットを取ったんだけど、いま思えばサックスにしときゃよかった。ちぇーっ。それにしても部長かあ。部長っていうのは名ばかりで、ただの雑用係だったもんな。
「ブチョー、鍵開けろよー」
「ブチョー、この曲やだー」
「ブチョー、ハラへった」
こんな調子で、うちの部長はいつもくたびれてたよな。犬にも似てたし。

ピッコロに耳をふさぐ編集者

おしりがかゆいときはどうすればいいのですか? おしえてください。

(大阪府 高橋 弘太)

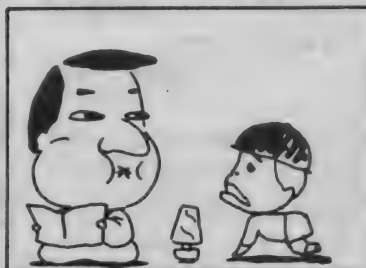
♨おしえるほどのことでもないでしょ。かいてください。

目の奥がかゆい編集者

今ニュースステーションで久米宏がえらく不謹慎なこといってます。

(福岡県 杉浦 洋一)

♨そ、そんなこといわれても、ねえ。私は自分自身が不謹慎なので、よっぽどのことじゃなければ気にならない。

でも3秒で怒る編集者

さらば、パンパカ大将

今年の1月号から、"MSXゴー!"がスタートしました。まさか、まだ気がついてないとか。そんな読者はいないと信じて話を進めます。えー、この"パンパカ大将"も、じつは今回が最終回です。来月からは新たなタイトルとともに生まれ変わろうとしています。どのように変貌を遂げるか、楽しみに待っていてくださいね。そして内容はどうなるかというと……なんとやっぱりおたよりコーナー! つつーことでおたよりください。おっ、あなたなにか心配してますね。大丈夫です。"のんきな父さん"はちゃんといますから。最近は、あぶない父さんだけどね。

やはりおたよりは必要です

タイトルが変わっても、のんきな父さんが小林稔侍に似てても、セリフが棒読みでも、おたよりがこなければおたよりコーナーは成り立ちません。だから、気をゆるめずにおたよりをせっせと書いてください。大安の日を選んで返事を書いてますので、きっといいことがあるはずです。本当にいいことがあったらおしえてください。いばるから。

〈あて先〉

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
うーんなんだかなー係

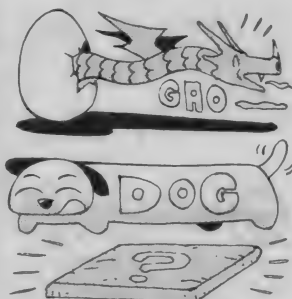
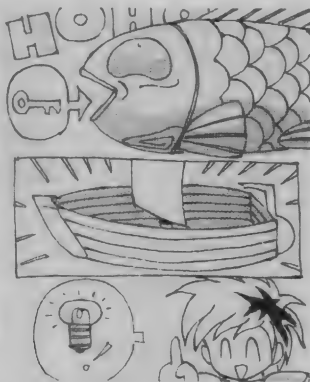
MSX人生相談

特集：ドラゴンスレイヤーVIの質問を一挙に解決!!

人生相談指南役
もりもり博士

ドラゴンスレイヤーVI

第3章で金の鍵の入手方法がわかりません。たぶん、何とかという魚が持っていると思うのですが、その魚を手に入れる方法がわからないのです。どうか、金の鍵のありかを教えてください。

長崎県　川口亮

ご察しのとおり、金の鍵はその何とかという魚が飲み込んでしまっている。しかし、魚は海の中だし、それにどの魚が飲み込んでいるのかもわからない。ここはプロの手に委ねるしかないだろう。魚のプロといえばもちろん漁師だ。確かヨルドの港に漁師がいたけど、船がなくて困っていたはず。キミのやることはこの国の税金制度を改めさせ、漁師に船を返してあげることだ。あとは彼が魚を釣ってくるまで待っていればいいのだ。

ドラゴンスレイヤーVI

第4章、魅せられた国王で悩んでいます。カウルの牧場から消えたドラゴンの卵の行方とか、カザミの塔にある石版の謎とかがどうしてもわからないので、ぜひ教えてください。お願いします。

北海道　鈴木晴彦

まず、ドラゴンの卵のほうから解決していこう。卵が消えたときに出たメッセージにもあったように、この卵を盗んだのはアクダムの仕業ではない。では、誰が盗んだのか？　村人の話をよく聞いていれば何となくわかると思うんだけど、これはシンシアの飼い犬トッドのイタズラなんだ。トッドはときどき大切なものを埋めに行き、その場所で昼寝をしている。その場所を覚えておいてトッドが家に居るときにそこを調べてみよう。カザミの塔の石版のほうだが、これは何の意味もない、ただの飾りだよ。

ドラゴンスレイヤーVI

第5章でおおかみの口の入り口付近の仕掛けの謎が解けません。ラルフじいさんが一歩一歩静かに歩け、と言っていたんですが、どのようにすれば静かに歩けるのかまったくわかりません。悩み始めてからもう1ヵ月も経つんです。

福島県　片平晋太郎

この質問はけっこう多くの人から寄せられた。ラルフじいさんのヒントがなければこんなに迷うこともなかったろうに。はっきり言ってしまうと、じつはキミはとんでもない勘違いをしているのだ。静かに歩け、と言うのはこのあとに出てくる仕掛けに対してのヒントであって、ここには関係ないんだ。ここの扉の開け方は、横道にある怪しげな岩を動かし、階段を発見できればすぐに解決するよ。

ドラゴンスレイヤーVI

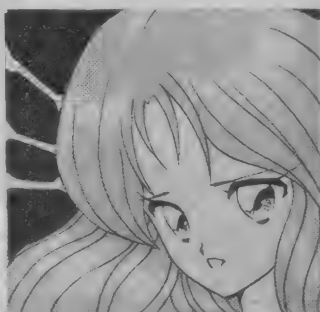
終章で光の剣を取ったまではいいんですが、そこからどうやってアグニージャのいる島へ行くのかわかりません。教えてください。よろしくお願いします。

東京都　渡辺隆

先に進むことだけを考えていると、この島へ渡ることはできないぞ。時には逆戻りしてみることも必要だ。とくにこのゲームは章が進むごとに、それまで行った町の人たちの話が変わるからけっこうおもしろいんだよ。暇があったらワプ2の呪文を使っていろんなところに戻ってみよう。さて、肝腎なアグニージャの島への渡り方だけど、この島は周りを山で囲まれているから船で乗り付けることはできない。では、どうするか？　答えは自分で見つけてくれ。ただ、カウルの村を訪れる必要があるということだけ教えておこう。

ドラゴンスレイヤーⅥ

終章の一番最後、バーニス城でアグニージャの幻影を倒したあと、先に進まなくなってしまいました。隣の部屋に扉があるけど開きません。どうしたら先に行けますか？また、アグニージャの実体はどこにいるんでしょう？

東京都　小谷野明弘

ふーむ、ここはわりとすんなり通れるはずなんだけどなぁ。キミの想像どおり、アグニージャの実体は幻影がいた部屋の隣の入り口の先にいるんだ。その通路の最後にある扉は確かに封印されているけれども……。ここは光の剣を装備していれば自然に開くはず。となると、キミはもしかして光の剣を持たずにここまで来てしまったのかい？　だったら、光の剣を手に入れるためにギルモアの里に行き、ここでのイベントをクリアーしなくちゃだめだ。ゲイルの父、ラルフの協力を求めれば、ここのイベントは簡単に解けるはずだよ。もう一度戻って頑張ってくれ。

どーにもこーにも解けないときは…

このMSX人生相談では、皆さんのゲームに関する質問を受け付けています。RPGの謎の解きかた、アクションゲームのボスキャラの倒しかた、etc……。質問される場合にははがきに、質問するゲーム名、質問の内容、悩んでいる場所に至るまでのゲーム進行過程、持っているアイテム類などをできるだけ詳しく書いて下のあて先に送ってください。電脳心理学者、ペーター・F・もりもり博士が親切丁寧にお答えします。

あなたのイラストをお待ちしています

このコーナーでは質問と同時にイラストも募集しています。はがき程度の大きさの紙に、スミ一色で、なるべくゲームに関する絵を描いてください。採用になった方にはお礼として、図書券3000円分を差し上げます。ペンネームを使っても結構です。

あて先はこちら	〒107−24 東京都 港区 南青山 6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキー MSXマガジン編集部 MSXゴー！ 人生相談係

愛のイラストコーナー!!

●阿部徹

⬅いやー、VRシステム2って感じだねー(意味不明)。このゲームは脇役まで個性豊かだから描きやすいよね。

●山路幸一

➡敵キャラを応援してたらゲームをクリアーできないんじゃないの。いろんな人がいるもんだなぁ。

●S.F.G

➡ドラスレⅣの登場人物を描き切った力作だ。個人的には子ドラゴンも一緒に描いてほしかったが……。

●アンバー

⬆吟遊詩人でしょうか。どことなく東洋風だけどね。これを送ってくれた人は、なんと若奥様なのです。

●神仁士

➡ソニアもけっこう人気あるよね。やはり、あのきわどいレオタード風デザインの服装によるものか？

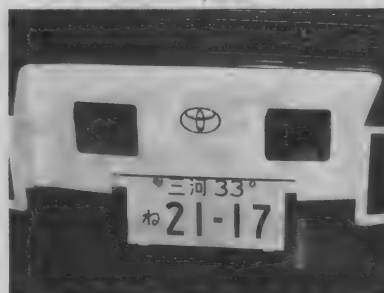
米田裕の ハイテクワンダーランド

サンシャイン オニ マイ ショルダー てか

ソーラーカーの巻

最近はエコロジーやエネルギーに関する話題が、マスコミで報じられること多いよね。それだけ地球環境に対する関心が高まっているといえる。その中で、無尽蔵で無公害の太陽エネルギーに注目してみるぞ。

昔のSFプラモデル(1960年代)を思いだすなぁ

▲これがRaRaIIだ。2馬力、重量210キログラム 後輪をベルトで駆動するRR方式だ。

↑ウィンカーやストップランプ 後退灯も もちろん全部ついている

◀さんぜんと光輝くナンバープレート これがないと普通の道を走れないのだ セルシオやエスティマと同じ3ナンバーだよーん

高級車!!

いやー、寒いなぁ。こー寒いと、暑い夏が恋しいね。頭のすぐ上で、シンバルがジャーンと鳴ったように太陽が照りつけ、白い砂浜を裸足で、あちちちちち！　なんて言いながら駆け抜ける。椰子の木陰で、缶ビールのフタをプシュッと開けて、んぐんぐんぐと飲むと、これがうまいんだよなぁ。あぁ、暑い太陽がなつかしい。

ほーんとに、太陽ってありがたいもんなんすから。ありがたいついでに、その太陽の力を、いろいろなものに利用しようなんて考えがある。太陽光発電、ソーラープレーン、太陽熱温水器なんてのがあるけど、太陽光で自動車を走らせてしまおうというのが、ソーラーカーだ。

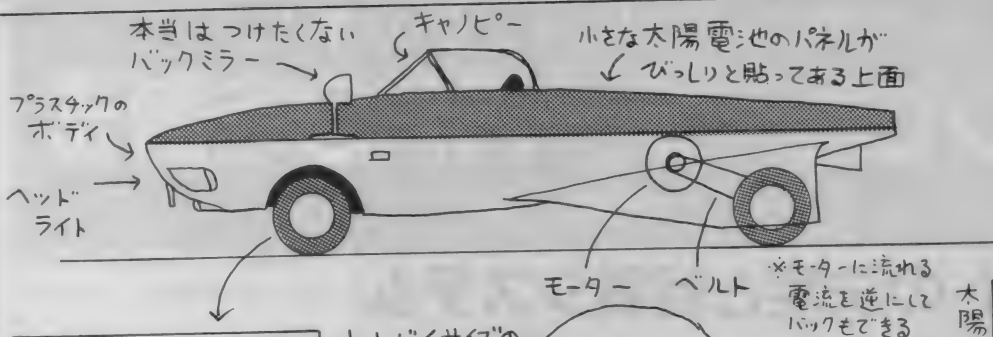
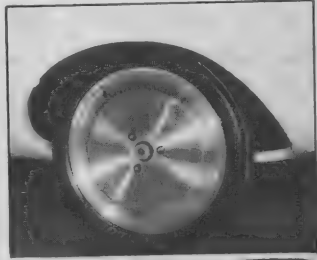
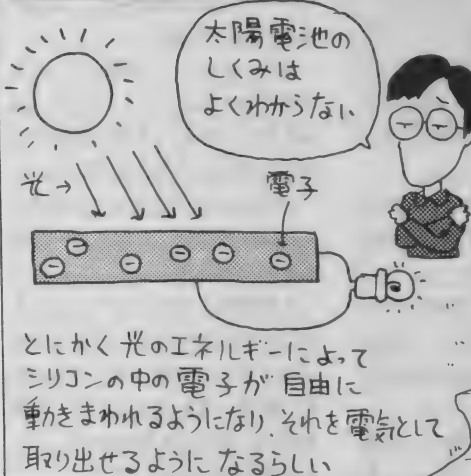
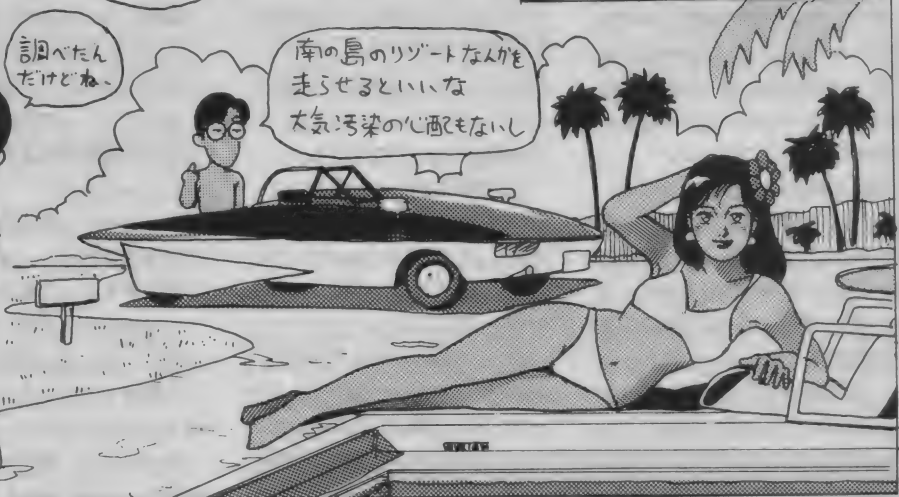
そのソーラーカーも、研究室やテレビのニュースでは見かけることはあっても、なかなかそこらへんを走っているものじゃないね。どうしてかというと、自動車なら、道路を走るためにはナンバープレートが必要になってくるからだ。ナンバープレートは、運輸局での審査をパスしないと発行されないから、勝手にほかの自動車のナンバーを付けて走ればよいというものでもない。

ところが、日本で初めてナンバープレートを取得したソーラーカーがある。そのクルマは、トヨタ自動車の〝RaRa II〟という。さっそく取材に行ってきたよん。

みんなはもう知っていると思うけど、ソーラーカーは太陽電池で発電した電気で、モーターを回して走行する。電気自動車のように、電気をいったんバッテリーに蓄えて、その電力でモーターを回すのではない。太陽電池で作った電気は、ストレートにモーターを回す力となるのだ。

そして、余った電気は、バッテリーに充電しておく。これは、雨の日など、太陽光で発電できないときのための非常用電源となるわけだ。この電池は、電気自動車と違ってたくさん積むことはない。ソーラーカーは、あくまでも軽やかに、が原則だ。

ここでRaRa IIのスペックを紹介しよう。サイズは全長4.785メートル、全幅1.995メートル、全高1.240メートルとなっている。このFRP(プラスティック)でできているボディ上面に、多結晶シリコンによる太陽電池が貼りつめられている。これだけの大きさなのに(このサイズで3ナンバーとなってしまった)、重量はわずか210キロと、めちゃ軽い。

軽いのにはわけがあって、発電できる電力で回せるモーター出力が、約2馬力(1.5キロワット)だからなんだ。このモーターも、やたらと出力の大きなものを積めばいいかというと、そういうわけでもない。供給される電力にあったものでないとまずいわけだね。

その電力は、太陽光を電力に変換することで得られる。現在、地球上では、太陽エネルギーは、電力換算で1平方メートルあたり1キロワットというものだ。このエネルギーをいかに多く電気に変換するかというのが、太陽電池の性能となる。これは今のところ150ワット、つまり15パーセント変換するに留まっている。高性能のものでも、19パーセントというところらしい。もっとも研究段階では、23パーセントのものもあるらしいから、出力性能アップも時間の問題だね。

RaRaⅡの上面にびっしりと貼ってある太陽電池は、870ワットの電力を発生する。100ワットの電球が約9個点灯するというぐらいのものだ。この太陽電池は、大きな電力を取り出すために直列でつないである。そのため、太陽電池のひとつが発電できなくなると、全体の発電力が落ちてしまう。だから、全体を7つのブロックに分けて、太陽電池の損傷に備えているわけだ。そうして発電された電力で、2馬力のモーターを駆動し、人間ひとりを乗せて(もちろん運転者だよ)、最高時速44キロで走れる。

RaRaⅡのスタイルを見てもらうとわかるけど、流線型のなかなかカッコいい形をしている。このカッコウは、空力特性を考慮したものかと思っていたら、違うらしい。時速40キロ程度のスピードでは、空気による抵抗よりも、タイヤのころがり抵抗のほうを重視しなければならないのだそうだ。普通の自動車用タイヤでは、抵抗が大きいので、オートバイサイズのタイヤを使っているんだよん。

自動車雑誌でよく見るような、0→400メートル何秒なんてものには、ご縁がないようなクルマだけど、製作費はスーパーカーなみにすごい。1台約1億円というから驚きだね。もっともこれは、1台すべて手作りだからで、部品もなにもかもを、新規に設計して作っているからなんだそうだ。もちろん量産すれば、1台あたりのコストは低くなるのは当たり前だね。

このソーラーカーは、もともとマラソンの伴走車として開発されたものだ。マラソンをテレビで見ているとわかるけど、マラソン選手といっしょに、たくさんのクルマ、バイクが走っているよね。先導車、報道車、白バイと、それらが全部、排気ガスを出しているわけだから、マラソン選手はたまったものじゃない。早くソーラーカーに替えてほしいものだと思う。

公道を走れるナンバーが取得できたということで、ソーラーカーの未来にも光がさしてきた。シティ・コミューターとしての活躍も期待できそうだ。石油は限りある資源、やれるところから省エネしていきませう。

めざせロールプレイングの達人

コンピューターRPGを創る

竹内　誠

第2回　プロットの決定と戦闘システム

プロットの決定

さて今回は、ここでデザインするゲームのプロットを詳しく決めなければならない。プロットが決まらないと、シナリオの細かい部分を作ることができないのだ。

まずジャンルの決定をしなければならない。ファンタジーにするのか、SFにするのか、それとも今はやりのサイバーパンクにするかを決めないと先に進まない。

独断と偏見というわけではないが、SFは時代設定や状況などを整理するのが大変だし、私の得意分野がファンタジーであるから、ファンタジー風のゲームにすることに決定する。ジャンルが決まったら、次は舞台となる世界をどのようにするのかを決定しよう。

冒険の舞台となる場所は、わりと大きめな島とする。

島なら64×64マップであっても、無理なくデザインできる。それに周囲を海にすることで、限定された空間に冒険を集中させることができる。手軽なゲームをデザインするなら、島という環境は非常に都合がいいのだ。

それにゲームの続編を作ることにしているなら、島から大陸という世界の拡大も楽にできる。

では冒険の舞台となる島では、どんな事件が起こっているのだろうか？　その事件によって、この島はどういう危機に直面しているのだろうか？

これらのことを考えていけば、自然とプロットは出来上がるものなのである。ではこのゲームのプロットを、組み立ててみよう。

平和だった島に、突然魔物が現われ始める。そして人々は、頑丈に作られた町に閉じ籠もる。

村に住んでいる何人かの屈強な若者は、島を救うために魔物出現の謎を調べる冒険に出る。

冒険にでた若者は、島の平和を守っていた神木が枯れてしまっているのを知る。この神木が弱っているために、地下洞窟の結界が破られて、魔物が地上に出てくるようになったのだ。

若者は神木を復活させるための方法を探すために、島や地下洞窟を冒険することになる。

ここまでが、冒険の発端となるお話になる。次は実際に、どのような冒険をすることになるのかを考えなければならない。

島の中には、冒険の舞台になる場所が、ふたつ存在している。島の地表と地下洞窟である。

地下洞窟の数を、5つに決定する。次に島の地表にも、必要なアイテムを置いた場所を設定する。

冒険の順序は、最初に地下洞窟を4つクリアーしなければならない。4つの地下洞窟から持ってきたアイテムによって、最後の地下洞窟に入れるようになる。

また地表に置いてあるアイテムを手に入れないと、4つの地下洞窟の必要なアイテムは取れない。

地下洞窟の位置は、島の東西南北にあることにする。最後の地下洞窟は、神木の根元にある。

地表にあるアイテムは、町や城の中に隠されている。それは特定の事件を解決すると手に入る。

さて4つの地下洞窟には、当然のことながら強い魔物がアイテムを守っている。

そして神木の根元にある地下洞窟には、神木の根から精気を吸って弱めていた魔物のボスがいる。

この魔物を倒すと、神木は元気を取り戻し地下洞窟は封じられて、島は平和になる。

プロットは、この程度のことを決めておくだけでいい。このプロットから、今度は各所の細部を決めてシナリオを作るのである。

さて、このプロットから決めなければならないことは、どの程度あるのだろうか？

まず冒険にでかけるキャラクターたちの人数や職業、武器や鎧などのアイテムの数、地下洞窟の広さと階数、立ち寄る町の数、地表と地下に出てくる魔物の数、まだまだたくさんあるはずだ。

このたくさんの決定事項の中から、何を優先的に設定すればいいのだろうか？　全部を同時に設定していくのは、絶対に不可能である。もしそれができるなら、君はゲームデザインの天才である。こんな記事読んでないで、一生懸命ゲームをデザインしなさい。

結論をいうなら、細部を決定していく優先順位はシステムと重要な関係を持っている。

まず主要シテスムに関係ある部分から設定していくほうが、あとあとでシナリオとシステムが食い違わなくていいのだ。

キャラクターとモンスターの数や種類などは、比較的早めに設定する必要がある。

RPGの名作はコレだ!

ウィザードリィ　アスキー

名作の中の名作、「ウィザードリィ」はアイデアの宝庫！

ウィザードリィは、コンピューターRPGの中の最高傑作であるといっていい。

世の中には、線画だけの簡素な3D迷路が嫌だという人も多いらしい。しかしウィザードリィの戦闘システムは他の追随を許さないほど完成度の高いものなのだ。

ウィザードリィの戦闘システムが、ほかのRPGよりも優れている部分はモンスターの個性が豊かであることだろう。

漠然と戦闘している間はわからないだろうが、じっくりと戦闘中に表示されるメッセージを読んでいると、モンスターの個性が浮き出てくる。それがわかってくると、ますます戦うことがおもしろくなっていくのだ。

それにアイテムなどの仕掛けも洒落ていて、名前から効果を推理するなんていうこともできる。

それからウィザードリィが凄いのは、終わりのないRPGであることだ。シナリオを終えても、なかなか出現しないアイテムを探したいと思ってしまうのも魅力なのだ。

戦闘システムの設定

さて、コンピューターRPGの命といえば、戦闘である。戦闘システムのないRPGは、この世界に存在しない。

テーブルトークRPGの戦闘システムとコンピューターRPGの戦闘システムには、決定的な違いがあるといえる。

それは、いかなるRPGの中でも、コンピューターRPGの戦闘こそが圧倒的に長く、数多く行なわれているということである。ちょっと考えてみてほしい。君たちがドラクエやウィザードリィを遊んでいるときに、どれだけの時間を戦闘に費やしているだろうか？

フィールドや迷路の中を移動するより、モンスターと戦闘している時間のほうが圧倒的に長いはずだ。そしてコンピューターRPGのおもしろさの命は、戦闘システムにかなり頼っているのである。

つまり極端なことをいってしまえば、戦闘システムがおもしろくなければ、シナリオがどんなによくてもダメなのである。これが前回話したシナリオとシステムのバランスという問題の、もっとも重要な個所である。ではコンピューターRPGの戦闘システムをデザインするときに、どんなことに注意しなければならないのだろうか？

ゲームデザイナーへの道

ゲームデザイナーになるには日ごろから、厳しい修行をしなければならない。ここでは普段、どのような修行をすればいいのかを書いていこうと思う。

まずゲームで遊んでばかりいても、デザイナーにはなれない。デザインという作業は、世界をみわたす視点を持たないとできない。

まあ普段から、読書などしておくのは常識だろう。こらこら、だからといって本棚から漫画ばかりを出すんじゃない。

確かに漫画も悪くない。読むなとはいわないが、もっと違った本を読むほうがいい。今回はファンタジーの物語を作るのに、読んでおくと役立つ本の紹介である。

まず最初は、ギリシャ神話などの神話を読むことをすすめる。神話の中から、ファンタジーのアイデアになるヒントをたくさん見つけることができる。

ギリシャ神話だけでなく、ケルト神話や北欧の神話なども読んでおくといい。

神話の次は、ヨーロッパの民話伝承なども読むといいだろう。ヨーロッパやイギリスの民話の中には、不思議なものが多い。もちろん日本の地方の民話なども、読んでおくといい。

なにもファンタジーは西洋風だけじゃない、日本風のファンタジーだってできるはずだ。

それからこの種類の本は高いから、図書館で借りて読むのが一番いいだろう。

繰り返しの怖さ

まず戦闘は、ここでデザインしようとしている小さなゲームでさえ、最後まで遊べば３千回以上の戦闘を繰り返すだろう。

つまりたったひとつの戦闘システムを、３千回も繰り返して遊ぶことになるのである。

この繰り返すことの怖さを、デザイナーは認識しておかなければならない。ちょっと信じられないだろうから、具体的な例をウィザードリィを使って説明しよう。

ウィザードリィの戦士が、２レベルまで上がるのには、経験ポイントが1000必要である。

シナリオ１の１階で遭遇するモンスターと戦って得られる平均的経験ポイントは、およそ45である。つまり最低22回の戦闘をしないとレベルを上げることはできない。これはウィザードリィを１時間程度、遊んだくらいである。

つまり８時間遊べば、推定でも176回の戦闘をしている勘定になるのだ。これは最低の予想であり、実際は３割ほど多いと思う。

つまり戦闘システムというのはRPGのシステムの中で、もっとも多く繰り返される重要なものなのである。

ではいよいよ戦闘システムのデザインに入る。まず戦闘システムの役割と、処理するべき事柄を説明することにしよう。簡単に説明すると、攻撃が目標に命中したかどうかを判定して、命中した場合にダメージを出すという処理をするものである。この場合に最低必要となる数値は、命中値、回避値、そしてダメージである。

命中値というのは、どれだけの確率で目標に命中するのかという数値である。回避値というのは、目標がどれだけ防護されているかを表わす数値である。ダメージは攻撃に使用している武器が、どれだけ強力なのかを表わす数値である。

命中値というのは、器用さや武器の修正などによって変化する。回避値は、す速さや防具の性能によって変化する。ダメージは、力強さや武器の種類によって変化するのだ。つまり戦闘システムの数値は、さまざまな要素によって変動するのである。

と、ここまで来たのだが、完全にページが足りない。そういうわけで戦闘システムのデザインは、来月も続くのだ。

◆◆◆おもしろゲーム・インフォメーション◆◆◆

カイの冒険

ちょっと前にゲームブックが大流行したのをおぼえているかな？　一時期の粗製濫造がたたったのか、今はやや落ち目なんだけど、決しておもしろい作品がなくなったワケじゃない。今月は、あの遠藤雅伸氏の代表作である『ドルアーガの塔』シリーズの異色作、『カイの冒険』をもとにした同名のゲームブックを紹介しよう。これはドルアーガの塔の主人公であるギルの恋人、カイが主役のファンタジーアドベンチャーなんだ。

みんな知っていると思うけど、カイの冒険は、ファミコン用に発売されたアクションゲーム。ゲームブックでは、原作者である遠藤氏の設定したバックストーリーや世界観を基にして、ゲームのイメージが損なわれないように作られている。たとえば、ファミコン版で女神イシターから託されたのは魔法のティアラ(冠)だけだったが、ゲームブックではティアラのほかにイヤリングやネックレス、ローブなど、7つの秘宝がイシターから渡される。これらのアイテムは、ゲームの進行に関する重要な要素となっているわけだ。また、ファミコン版でも登場していたクォックスのほか、智恵の勇者エンキをはじめとするゲームブック・オリジナルのキャラクターが多数登場し、カイの冒険を手助けしてくれる。

なくてはならない？　戦闘のシステムも独創的だ。特殊な状況下での行動や戦闘には、モンスターのいる場所や移動できる位置などを図で併記している。従来のゲームブックでは、文章のみで提示されていた要素が図表化されているので、これで最善の行動が考えやすくなっているんだ。カイや敵の負傷判定ルールも、非常にわかりやすくなっている。

⬆サイコロのかわりに付属のカードを使う。コレがきれいでよいよい。

いつもパソコンRPGばかりプレーしているキミ、たまにはゲームブックもいいんじゃないかな？　東京創元社(編集部☎03-3268-8204)より、650円[税込]で発売中。

音楽のこころ

ヲタッキー鹿野のゲームAV情報

レコード会社おしかけレポート その2

読者の反響の少なさと、毎月のアンケート結果に怯えている今日このごろ。各レコード会社の担当さんたちに、ヒンシュクを買いまくりながら取材に回ったこの企画も今回が最後(そりゃそーだ、たった2回だもの)。今月はプレゼントもあるので、読んでおくんなまし!

取材の合間にちょっとひと息。どーでもいいが、あいかわらずガラは悪い。

いやぁ、2ヵ月連続企画ってことでいつになくはりきっていたんだけど(べつにふだん、手ェ抜いてるワケぢゃないよ)、けっこう疲れたなぁ。ふだん電話を通じてしか話したことがない人と会ったりするのは、けっこうおもしろかったけどね。

さて、今月はサイトロンレーベルを擁するポニーキャニオンと、超人気のドラクエをリリースしているアポロンにお邪魔してのレポートだ。

■アーケードものはおまかせ!

ポニーキャニオン

ポニーキャニオンが擁するサイトロンレーベルは、G.S.M.1500シリーズなどで人気。その人気の秘密を探るべく、ポニーキャニオンへお邪魔した。ここではサイトロンレーベルのプロデューサーである大野さんと、スタッフの松本さん、富永さんが出迎えてくださった。

さっそく昨年のことをうかがうと、やはりGMF'90の成功が大きなポイントだったという。「GMもようやく音楽の1ジャンルとして認知され始めました。それを受けて、製作する側もよりアーティスト的な方向へ動いていますね」とは大野さんの弁。セールス面でも、S.S.T.バンドやズンタタが好調、G.S.M.1500シリーズも「エリア88」や「空牙」などがヒットしたという。ただいまのお勧め作品は、すでに発売中のサイトロンのスーパーファミコンGM第1弾である「ポピュラス」と、「マージャンサウンドグラフィティ」とのことだった。

右から松本さんに大野さん、富永さん。ごらんのとおり皆さんノリがいいので、撮影がラクだったなぁ(笑)。

最後に今年の抱負をうかがったところ、海外進出とバンド展開の強化という答えが返ってきた。今年のバンド展開は、活動を再開するカプコンのアルフ・ライラ・ワ・ライラのほか、データイーストやSNKもスタンバイしているそうだ。また、『タイトーの歴史』をはじめとして、アーケードゲームメーカー各社ごとに、昔のゲームを紹介するビデオを今年のメイン作品としてリリースするとのことなので、ゲームファンは絶対チェックだな。

昨年11月に行なわれたビデオコンサートの模様。大盛況のうちに幕を閉じた。

サイトロンの大野さん。アルファレコードでG.M.O.レーベルを設立した人だ。

今年もまた新しい動きを見せてくれそうなポニーキャニオン。GMファンはもとより、ゲームファンも注目しなくちゃソンだぞ!

■いつもお世話になってます

アポロン

ゴールドディスクを獲得した、『ドラゴンクエスト』シリーズをはじめとして、幅広い展開をしているアポロン。GMの黎明期には、アルファレコードとならんで質の高い作品を発表していた会社である。なつかしの『ロマンシア』などもアポロンがリリースしていたことを知っている人は少ないんじゃないかな⁉ さて、フジテレビの近くにあるピッカピカのオフィスにうかがうと、製作部の川原さんと増渕さんが出迎えてくださった。

「去年はドラクエに始まって、ドラクエに終わった、という感じですね」

去年のことについてうかがったところ、川原さんと増渕さんは声を揃えてこう語った。おなじみの各種アレンジCDと、アニメのドラクエに徳永英明、カブキロックスといったアーティストを巻き込んで、ドラクエというムーブメントを大きくできたのが最大の収穫だったという。ピアノ、エレクトーンといったアレンジものも、楽譜の売上と連動して、人気が高かったとか。とくに『ドラゴンクエストⅣ・オン・エレクトーン』はトップクラスのエレクトーン奏者が、編曲と演奏を担当しているので、ぜひ聴いてほしいそうだ。

今年は、ゲームボーイ版『ウィザードリィ』やファミコンの『いただきストリート』といった、従来どおりのラインと並行して、『ディス イズ ナムコ！』のような企画ものもできるだけリリースしたいそうだ。

常に良質のGMをリスナーに提供してくれるアポロン。やっぱり注目するしかないぞ！

⬆アポロンのオフィスビル。はいるとき、なんか圧倒されてしまった(苦笑)。

⬆川原さんと増渕さん。川原さんはあの戸田誠司氏とは大学時代の友人だそうだ。

⬅川原さんのお仕事中を撮らせていただいた。お忙しい中ありがとーございました！

取材を終えて……

1990年は、各レコード会社とも、独自のカラーを出すためにいろいろな展開を考え、実行した年だった。それがS. S. T. バンドに代表されるアーティスト志向のバンド展開であり、各種のアレンジバージョン展開であり、キャラクター主導展開だったはずだ。GM出身の人気アーティスト、古代祐三氏の活動もアルバムこそリリースされなかったものの、常にファンの注目を集めていたのは周知の事実である。

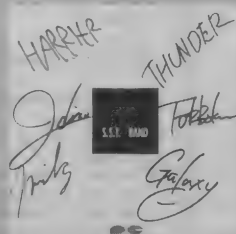
取材の結果と去年の動向を踏まえて考えれば、今年のGM業界の動きは、アーティスト志向が一層強まって、同時にアレンジものの増加が主体的になりそうだ、とオレは感じている。GMというものが、ここまで大きな市場となり、多くのファンをつかんだ現在、だせば売れる時期などはとうに過ぎている。ファンが何を求め、業界がどうあるべきか。そのことをホンキで考えたメーカーが、最終的にはファンの支持を受けられるだろう。さて、来年の今ごろ業界はどーなっているだろーか？

最後になりましたが、取材にご協力いただいた各レコード会社様、本当にありがとうございました！

⬆インタビューのテープ起こしって疲れんだよね。そんじゃま、そーゆーコトで。

プレゼントだっ！

●S. S. T. バンド サイン色紙 ……5名様

提供：ポニーキャニオン

⬅真ん中のマークがかっこいい。メンバー全員のサインいり！

名実ともに、GM業界のバンド展開の鍵を握っているのが、セガ・S. S. T. バンドだろう。ポニーキャニオンからはこのS.S.T.バンドのサイン色紙を。今後は手にいれることが難しい、貴重な色紙だ。103ページにある住所の“GAV係”に、「色紙希望」とハッキリ書いて送ってくれ。意見とか書いてあると当たりやすいぞ。

●杉本理恵ちゃん 非売品 CDシングル ……5名様

提供：キングレコード

⬅「Follow me 星屑に眠るまで」と「悲しき天使」を収録。

ミス・リリアとしてデビュー以後、着々とファンを増やしている理恵ちゃん。ファーストアルバム『クレリア』も発売されて、今年は一層の活躍が期待されるよね。キングレコードからは、貴重な非売品CDシングルを。103ページにある住所の“GAV係”まで「CDS希望」と書いて送ってちょ。感想なども書いてほしいぞ。

■音楽教養講座　BY北神陽太

MUSIC WORKSHOP

伴奏ってのはオリジナル曲を作る上で一番個性が出るところじゃないでしょうか。今回は、適当なメロディーさえ入れれば簡単にオリジナルが作れてしまう、便利な伴奏パターンを紹介します。

伴奏パターン集

伴奏を作るのはなかなかむずかしいことです。個性やセンスが出やすい重要な部分でもあるので手を抜くわけにもいきませんしね。

そこで、今回は音楽としてある程度完成した形でコード、ベース、ドラムの３つを作り、伴奏パターン集として使えるようにしてみました。下のリストはMuSICA用のものですが、BASICのPLAY文とほとんど同じなのでMuSICAを持ってなくても聞けるはずです。

伴奏パターンは、コードごとに(下のリストのC、Amなど)分けて作ってます。このようにコードごとに作っておけば、組み合わせていろいろなコード進行が作れます。コード進行がわからない人は、とりあえず順番を変えて聞いてみてください。リストの〝TYPE:1″でC→Am→F→G7となっているのを、試しにAm→C→F→G7の順番で演奏してみましょう。いろいろ試しているうちに、必ず自分だけのオリジナルコード進行を発見できるはずです。

◆ リスト1

```
;< MuSICA Workshop  No.3A>
;< Accompaniment   Vol.1 >
;< By Y.KITAGAMI 1991(C) >

FM1 =
FM2 =
FM3 =T,F3Ø,F311,F312,F313,F314
FM4 =T,F4Ø,F411,F412,F413,F414
FM5 =T,F5Ø,F511,F512,F513,F514
FM6 =T,F6Ø,F611,F612,F613,F614
FMR =T,FRØ,FR1/8
FM7 =
FM8 =
FM9 =
PSG1=
PSG2=
PSG3=
SCC1=
SCC2=
SCC3=
SCC4=
SCC5=

T=T12Ø
F3Ø=V13 L16 O5
F4Ø=V13 L16 O5
F5Ø=V13 L16 O5
F6Ø=V15 L16 O2
FRØ=V15 VS13 VH1Ø

;   TYPE:1  E.Piano 9th ---------------
;   [C  ]
F311=@16>D4.  (E8)E2  D4.  E2 E8<
F411=@16 B4.>(C8)C2< B4.>C4.C4<
F511=@16 G4.  (G8)G2  G4.  G4 G4.
F611=@33>C4.C4.<E8G8> C4.(C8)C2<
;   [Am ]
F312= B4.>(C8)C2 <B4.>C2 C8<
F412= G4.  (A8)A2  G4.  A4.A4
F512= E4.  (E8)E2  E4.  E4 E4.
F612= A4.A4.>C8E8< A4.(A8)A2
;   [F  ]
F313= G4.  (A8)A2  G4.  A2 A8
F413= E4.  (F8)F2  E4.  F4.F4
F513= C4.  (C8)C2  C4.  C4 C4.
F613= F4.F4.A8>C8< F4.(F8)F2
;   [G7 ]
F314= A4.  (B8)B2  A4.  B2 B8
F414= F4.  (G8)G2  F4.  G4.G4
F514= D4.  (D8)D2  D4.  D4 D4.
F614= G4.G4.B8>D8< G4.(G8)G2

FR1=BH8H8SH8BH8 H8BH8SH8H8

;   TYPE:2  E.Piano 7th ｱﾙﾍﾟｼﾞｵ -------
;   [C  ]
F321=@16L8CEGB>C<BGE CGEB>C<BGE
F421=@16 G4.G2R8 G4.G4.G8G8
F521=@16 E4.E2R8 E4.E4.E8E8
F621=@33>C4.C8R4B8>C8< C4.C8R2<
;   [Dm ]
F322= DFA>CDC<AF DAF>CDC<AF
F422= A4.A2R8 A4.A4.A8A8
F522= F4.F2R8 F4.F4.F8F8
F622=>D4.D8R4>C8D8< D4.D8R2<
;   [Em ]
F323= EGB>DED<BG EBG>DED<BG
F423= B4.B2R8 B4.B4.B8B8
F523= G4.G2R8 G4.G4.G8G8
F623= E4.E8R4>D8E8< E4.E8R2
;   [F  ]
F324= FA>CEFEC<A F>C<A>EFEC<A
F424=>C4.C2R8 C4.C4.C8C8<
F524= G4.A2R8 A4.A4.A8A8
F624= F4.F8R4>E8F8< F4.F8R2

FR2=BH8H8SH8BH8 H8H8SH8BH8

;   TYPE:3  Brass Disco ---------------
;   [C  ]
F331=@6 G2.G8(A 8)
F431=@6 E2.E8(G-8)
F531=@6 C2.C8(E-8)
F631=@12>C8>C8<C8>C8< C8>C8<C8 B8<
;   [B7 ]
F332= A 1
F432= G-1
F532= E-1
F632= B8>B8<B8>B8< B8>B8<B8>B8<
;   [Dm ]
F333= A2R8A8R8(G8)
F433= F2R8F8R8(E8)
F533= D2R8D8R8(C8)
F633=>D8>D8<D8>D8< D8>D8<D8> C8<<
;   [C  ]
F334= G1
F434= E1
F534= C1
F634=>C8>C8<C8>C8< C8>C8<C8>C8<<

FR3=BH16H16H16H16 SH16H16H16H16

;   TYPE:4  Strings Classic -----------
;   [CM7]
F341=@2  CBEB GBEB GBEB CBEB
F441=@2 <G4G4G4G4>
F541=@2 <E4E4E4E4>
F641=@33>C8C8C8C8C8C8C8C8<
;   [G  ]
F342=  GGBG DGBG DGBG GGBG
F442=  D4D4D4D4
F542=<<B4B4B4B4>>
F642=  G8G8G8G8G8G8G8G8
;   [Dm7]
F343=  DCFC ACFC ACFC DCFC
F443= <A4A4A4A4>
F543= <F4F4F4F4>
F643= >D8D8D8D8D8D8D8D8<
;   [Dm7-5]
F344=  DCFC A-CFC A-CFC DCFC
F544= <A-4A-4A-4A-4>
F444=  F4F4F4F4
F644= >D8D8D8D8D8D8D8D8<

FR4=BH8H8SH8H8

;   TYPE:5  Guitar Cutting ------------
;   [C7 ]
F351=@1Ø R32G8GG32 R2.
F451=@1Ø R64E8EE32.R2.
F551=@1Ø     B-8B-B-R2.
F651=@33>C8C8C8C8C8C8C8C8<
;   [F7 ]
F352= R32C8CC32 R2.
F452= R64A8AA32.R2.
F552=     E-8E-E-R2.
F652= F8F8F8F8F8F8F8F8
;   [C7  ]
F353= R32C8CC32 R2.
F453= R64E8EE32.R2.
F553=     B-8B-B-R2.
F653= G8G8G8G8G8G8G8G8
;   [G7 ]
F354= R32F8FF32 R2.
F454= R64G8GG32.R2.
F554=     B8BBR2.
F654=>D8D8D8D8D8D8D8D8<

FR5=BH8H8SH8H8

;   TYPE:6  Rock'n Roll ---------------
;   [C7 C7]
F361=@53    R1R1
F461=@53Q6  G8G8A8G8  B-8G8A8(G8
            G)GG8A8G8 B-8G8A8G8
F561=@53Q6  C8C8C8C8  C 8C8C8(C8
            C)CC8C8C8 C 8C8C8C8
F661=@33   >C8E8G8A8B-8A8G8E8
            C8E8G8A8B-8A8G8E8<
;   [F7 C7]
F362= R1R1
F462=>C8C8D8C8  E-8C8D8<(G8
      G)GG8A8G8 B-8G8A8G8
F562= F8F8F8F8  F 8F8F8(C8
      C)CC8C8C8 C 8C8C8C8
F662=>F8A8>C8D8E-8D8C8<A8
      C8E8G8A8B-8A8G8E8<
;   [G7 F7 ]
F363= R1R1
F463=>D8D8E8D8  F 8D8E8(C8
      C)CC8D8C8 E-8C8D4<
F563= G8G8G8G8  G 8G8G8(F8
      F)FF8F8F8 F 8F8F4
F663= G8B8>D8E8F8E8D8<B8
      F8A8>C8D8E-8D8C8<A8
;   [C7 G7]
F364= R1R1
F464= G8G8A8G8  B-8G8A8>G8
      R8G8G4    G8G4G8<
F564= C8C8C8C8  C 8C8C8D8
      R8D8D4    D8D4D8
F664=>C8E8G8A8B-8A8G8E8
      R8G8G8R8 G8G8G8G8<

FR6=BH8H8SH8H8 BH8H8SH8BH8
```

では下のリストで紹介している9種類のコード進行を、ひとつひとつ説明していきましょう。

●TYPE 1

このパターンに限りませんが、コードに使う音数を3つぐらいにしないとメロディーが貧弱になってしまいます。4声の和音を使いたい場合はリストのように7thや、9thの音を伴奏パターンに組み込む方法があります。具体的に言うとド、ミ、ソの"C"の和音では7thはシ、9thは1オクターブ上のレ、です。リストの中に、ド、ミ、ソ以外にシとレがあるのがわかると思います。こうやって4声の和音を疑似的に表現するわけですね。

●TYPE 2

アルペジオで7thの音を入れ、柔らかい雰囲気にしてみました。アルペジオの部分をストリングスにすると違った雰囲気になるので試してみてください。ベースを少し強調しているので、うるさいと思う人はオクターブ上の音を休符にするといいでしょう。

●TYPE 3

「スペースハリアー」に似てるでしょ？　リズムが似ているしコード進行の雰囲気も似ているんだけど、スペハリのメロディを入れてみるとまったく合わないことがわかるはずです。コード進行のマジックなのですが、とりあえずスペハリをイメージしてこのコードに合うメロディを自分で作ってみましょう。スペハリと違うオリジナル曲が作れるはずです。

●TYPE 4

クラシック風の伴奏だけどドラムとベースが入っているので、純クラシックには聞こえないかもしれません。クラシック風にする場合は、4分音符でたんたんとリズムをきざみ、アルペジオ風のストリングスを入れるとそれなりに聴こえるはずです。また、FM音源のリズムパートを使わずに、4ch使ってアルペジオのコーラスを入れるともっと雰囲気が出ます。

●TYPE 5

ギターのコードカッティングを表現してみました。ギターの音は弦を1本ずつ弾くのでアタックの発音タイミングがずれます。これを休符で作り、コードがミュートされる(音が途切れる)ときの休符を強調し、さらにちょっとジャズギターっぽいコードの使いかたでギターらしくしてみました。

●TYPE 6

ブルース、ロックンロールといえばこの有名なコード進行ですね。ギターは3度（ド、ミ、ソの和音で言えばミの音）抜きで2chのみで作っています。あまりにもオーソドックスですが、現在のロックのルーツでもあり、だれでも楽しめるジャンルでもあります。

●TYPE 7

これはTYPE6をハードロックにした例です。ただし迫力を出すために初めの8分音符は低い音でユニゾン(同じ音程の音)を出し、ハデめのデチューンでワイルドな感じを出しています。ベースはシンプルに重さを出して安定させ、そこにギターが乗っかるというのが基本でしょう。ちなみにQ指定はハギレを良くするためで、テンポによって調整してください。

●TYPE 8

クラビ(実際はハープシコード)を生かしたファンキー（むこうではフォーンキーと言う）な伴奏といえばこんな感じでしょう。本当は2コード（2パターンのコード進行)でもかまわないんですが、変化をつけるためにあえて4コードにしてみました。また、クラビのベースラインを生かすためにベースはおとなしくしています。

●TYPE 9

代表的なサンバを2コードで作ってみました。『アウトラン』のようなサンバはこんな伴奏を作っておくと楽にできてしまいます。明るいサンバにしたい人は、リストの中にある"F"を全部"F+"に変え、メジャーコードにしてみましょう。

◆ リスト2

```
;< MuSICA Workshop  No.3B>
;< Accompaniment   Vol.1 >
;< By Y.KITAGAMI 1991(C)  >

FM1 =
FM2 =
FM3 =T,F3Ø,F371,F372,F373,F374
FM4 =T,F4Ø,F471,F472,F473,F474
FM5 =T,F5Ø,F571,F572,F573,F574
FM6 =T,F6Ø,F671,F672,F673,F674
FMR =T,FRØ,FR7/8
FM7 =
FM8 =
FM9 =
PSG1=
PSG2=
PSG3=
SCC1=
SCC2=
SCC3=
SCC4=
SCC5=

T=T12Ø
F3Ø=V13 L16 O5
F4Ø=V13 L16 O5
F5Ø=V13 L16 O5
F6Ø=V15 L16 O2
FRØ=V15 VS13 VH1Ø

;   TYPE:7  Hard Rock -----------------
;   [Am ]
F371=Z4Ø
      @53Q5 <A8 A8>>A8R8G8A8R8<<(A8
             AR)A8>>A8R8G8A8R4<
F471=@53Q5 >R4      E8R8D8E8R4
             R4      E8R8D8E8R4<
F571=@53Q5 <A8 A8> A8R8G8A8R8<(A8
             AR)A8> A8R8G8A8R4
F671=@12    A8A8A8A8 A8A8A8A8
            A8A8A8A8 A8A8A8A8
;   [Dm ]
F372=<D8 D8>>D8R8C8D8R8<<(D8
      DR)D8>>D8R8C8D8R4<
F472= R4      G8R8F8G8R4
      R4      G8R8F8G8R4
F572=<D8 D8> D8R8C8D8R8<(D8
      DR)D8> D8R8C8D8R4
F672=>D8D8D8D8 D8D8D8D8
      D8D8D8D8 D8D8D8D8<
;   [F  ]
F373=<F8 F8>>F8R8E 8F8R8<<(F8
      FR)F8>>F8R8E 8F8R4<
F473=>R4      C8R8<B 8>C8R4
      R4      C8R8<B 8>C8R4<
F573=<F8 F8> F8R8E 8F8R8<(F8
      FR)F8> F8R8E 8F8R4
F673= F8F8F8F8 F8F8F8F8
      F8F8F8F8 F8F8F8F8
;   [G  ]
F374=<G8 G8>>G8R8F8G8R8<<(G8
      GR)G8>>G8R8F8G8R4<
F474=>R4      D8R8C8D8R4
      R4      D8R8C8D8R4<
F574=<G8 G8> G8R8F8G8R8<(G8
      GR)G8> G8R8F8G8R4
F674= G8G8G8G8 G8G8G8G8
      G8G8G8G8 G8G8G8G8

FR7=BH8H8SH8H8 BH8H8SH8H8

;   TYPE:8  Clavi. Funk ---------------
;   [E7 ]
F381=@14Q5O4 R8 ER EER E  R8 ER EER E
F481=@14Q5O4 R8 DD-DDD-D  R8 DD-DDD-D
F581=@14Q5O2 E>EB8. B8 B< E>EB8. B8 B<
F681=@33 ER8.ER8.ER8.ER8.
;   [D7 ]
F382= R8 DR DDR D  R8 DR DDR D
F482= R8 CC-CCC-C  R8 CC-CCC-C
F582= D>DA8. D8 D< D>DA8. D8 D<
F682= DR8.DR8.DR8.DR8.
;   [A7 ]
F383= R8 AR AAR A  R8 AR AAR A
F483= R8 GG-GGG-G  R8 GG-GGG-G
F583= A>AE8. E8 E< A>AE8. E8 E<
F683= AR8.AR8.AR8.AR8.
;   [G7 ]
F384= R8 GR GGR G  R8 GR GGR G
F484= R8 FE FFE F  R8 FE FFE F
F584= G>GD8. D8 D< G>GD8. D8 D<
F684= GR8.GR8.GR8.GR8.

FR8=BH16H16H16H16 SH16H16H16H16

;   TYPE:9  Samba ---------------------
;   [Dm ]
F391=@16 F8ADRDRD8FRDE8F8
F491=@16 A2.A4
F591=@16 F2.F4
F691=@33>D8.AA8.D D8.AA8A-8<
;   [C  ]
F392= E8ECRCRC8ERCD8E8
F492= G1
F592= E1
F692=>C8.GG8.C C8.GG8.C<
;   [C  ]
F393= E8GCRCRC8ERCD8E8
F493= G2.G4
F593= E2.E4
F693=>C8.GG8.C C8.GG8A-8<
;   [Dm ]
F394= F8FDRDRD8FRDE8F8
F494= A1
F594= F1
F694=>D8.AA8.D D8.AA8.D<

FR9=BH16H16H16BH16 SH16H16H16BH16
```

オリジナル曲を作ってみよう

今回の伴奏パターン集はいかがだったでしょうか？　とにかく100ページ、101ページのリストを打ち込んで音を聞いてみてください。自然にメロディーをつけたくなるはずです。

オリジナルの曲を作り慣れてない人は、こんなふうにしてメロディーだけを作っていくといいでしょう。右に北神さんに作ってもらったサンプルを掲載しました。参考にしてください。

ついでだからオリジナル曲のコンテストを行ないます。今回の伴奏パターンの中からひとつ選び、その伴奏にオリジナルのメロディーを付けてください。メロディーの長さはコード進行の一巡とします。MuSICA、BASICどちらでもかまいません。曲をディスクにセーブし、住所、氏名、年齢、電話番号を明記して、こころのコンテストと同じあて先「WORKSHOP係」まで送ってください。締切は2月末日まで。優秀な作品には図書券5000円分を差し上げます。

北神さんのサンプル曲だ

```
;< MuSICA Workshop  No.3C>
;< TYPE 1  Sample      >
;< By Y.KITAGAMI 1991(C) >

FM1 =T,  F1Ø1
FM2 =T,Z,F1Ø1
FM3 =T,F3Ø,F311,F312,F313,F314
FM4 =T,F4Ø,F411,F412,F413,F414
FM5 =T,F5Ø,F511,F512,F513,F514
FM6 =T,F6Ø,F611,F612,F613,F614
FMR =T,FRØ,FR1/8
FM7 =
FM8 =
FM9 =
PSG1=
PSG2=
PSG3=
SCC1=
SCC2=
SCC3=
SCC4=
SCC5=

T=T12Ø
Z=Z3Ø
F3Ø=V13 L16 O5
F4Ø=V13 L16 O5
F5Ø=V13 L16 O5
F6Ø=V15 L16 O2
FRØ=V15 VS13 VH1Ø

;   TYPE:1  E.Piano 9th ---------------

F1Ø1=L16O7@3
      R4E4D8CRR4<B4B4>C8DR8.ER: [C ]
      D4.E4C8E8G8B4.G4.E4      : [Am]
      D4.E4.<A2.R8A8B8>C8      : [F ]
      C4.<B2R8A4.B4G8B8>D8     : [G7]

;  [C  ]
F311=@16>D4.  (E8)E2  D4.  E2 E8<
F411=@16 B4.>(C8)C2< B4.>C4.C4<
F511=@16 G4.  (G8)G2  G4.  G4 G4.
F611=@33>C4.C4.<E8G8> C4. (C8)C2<
;  [Am ]
F312= B4.>(C8)C2 <B4.>C2 C8<
F412= G4.  (A8)A2  G4.  A4.A4
F512= E4.  (E8)E2  E4.  E4 E4.
F612= A4.A4.>C8E8< A4. (A8)A2
;  [F  ]
F313= G4.  (A8)A2  G4.  A2 A8
F413= E4.  (F8)F2  E4.  F4.F4
F513= C4.  (C8)C2  C4.  C4 C4.
F613= F4.F4.A8>C8< F4. (F8)F2
;  [G7 ]
F314= A4.  (B8)B2  A4.  B2 B8
F414= F4.  (G8)G2  F4.  G4.G4
F514= D4.  (D8)D2  D4.  D4 D4.
F614= G4.G4.B8>D8< G4. (G8)G2

FR1=BH8H8SH8BH8 H8BH8SH8H8
```

WORKBOX 音楽うんちく最前線

ロー・インターバル・リミット

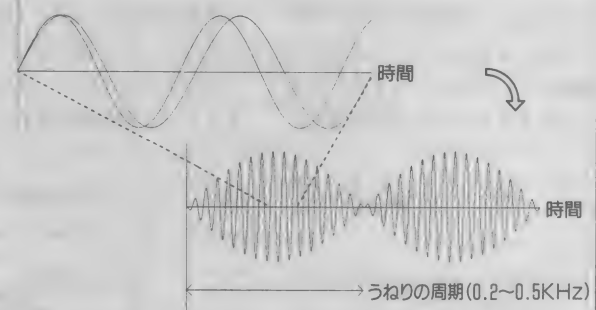
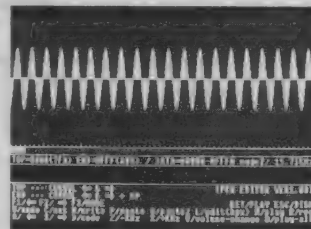
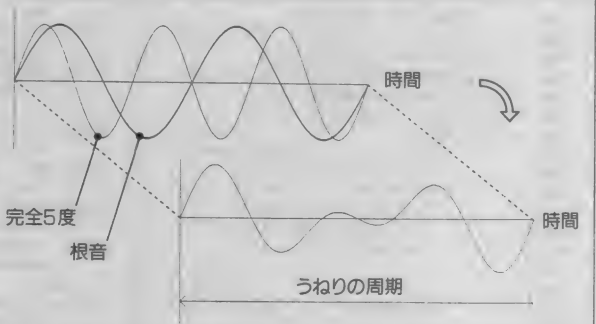
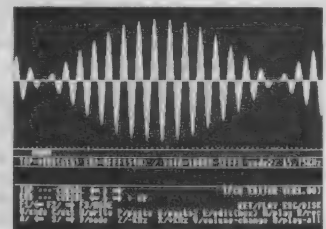
この聞き慣れない言葉は、低音域で近接した音を同時に発音する場合に、最低開けておかなければならない音程間隔のことです。

なぜ開ける必要があるかというと、異なったふたつの音を同時に発音すると、互いに干渉してビート音(うなり)が発生します。ロー・インターバル・リミットで問題にしているのは、ふたつの音程の周波数の差が、音楽として必要のない周波数のビート音を生み、しかもビート音自体が発音した音程に近いと、不協和音のように聞こえてしまうことです。

たとえばオクターブ2のドは約65.4Hz、オクターブ2のミは82.4Hzでその差は17Hzです。これは音というよりスピードの速いトレモロといった感じです。これだけ速いと、うなりがまるで音のように聞こえてしまい、ハーモニーを乱すことになるわけです。

デチューンも近い音程の音を同時に鳴らし、その差から生まれるうなりを利用したものですが、この場合うなりの周期が長く、うなりが音になることはありません。しかし、デチューンの値をだんだん大きくしていくと、うなりが“プルプル”といったような音になっていきます。これと同じようなことが、低音域では音程の周波数の間隔が狭いために起こるわけです。

これを避けて和音を鳴らす場合、完全5度未満の音程を使うのはちょっと危険です。完全5度というのはド、ミ、ソの和音でいうとソの音です。ちなみにドは根音と呼びます。中音域以上でのみ、ド、ミ、ソの和音が使えるわけですね。

また、音色によってもうなりが出る音域が違います。ストリングスやロックギターなどの倍音(基音と同時に出て音色を形成する高周波のこと)の多い音色は、うなりが目立ちやすく(同様にデチューンの効果も出やすい)注意が必要です。ロックギターの和音で3度の音を抜いたものが多いのも、近接した音によって生じるうなりを避けるためなのです。

⬆先月号で紹介したPCMエディターでサイン波形を合成してみよう。

⬆周期の違うサイン波を合成するとこういう波形になる。なるほど、って感じだ。

こころのコンテスト
今月の優秀作品（要FM音源）

今月は4本紹介している。それにしても、MuSICAで作られた作品は長いものが多い。リストページが足りないぜ。

来月からに期待せよ

来月から音楽のこころを少し模様替えしようと思っている。今のところ、『ヲタッキー鹿野のGAV情報』が音楽のこころから独立し、北神さんの『MUSIC WORKSHOP』をメインにする予定。この『こころのコンテスト』も北神さんに作品を評価してもらうつもりだ。好評のMuSICA(ディスク通信の創刊号に収録されている。使い方は'90年10月号を参照してください)の記事も新たにスタートするぞ。

とにかく、これからWORKSHOPを充実させて、役に立つ音楽情報を満載しておとどけする。来月号を楽しみにしててね。

曲を作ったら送れー!!

こころのコンテストでは、皆さんの作った曲を募集しています。募集部門はオリジナル部門、ゲームミュージック部門、現代音楽部門の３つです。採用されたかたすべてに、掲載料として図書券5000円を差し上げますので、奮ってご応募ください。なお、住所、氏名、年齢、電話番号、さらに曲名などを書いた紙を同封してください。

あて先
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
こころのコンテスト係

■ゲームミュージック部門

ワンダラーズ・フロム・イース 漆黒の魔獣

BY 高橋伸輔

伸びのあるオリジナル音色がいい。なかなか使える音なのでほかの人も試してみよう。欲をいえばリズムにメリハリが欲しいところだ。


```
10 ' ----- Wonderers from YS ------
20 '(C)Falcom
25 '
30 'By S.TAKAHASHI
40 ' -------------------------------
50 _MUSIC (1,0,2,2,2):CLEAR 2000
60 _TRANSPOSE(0):_PITCH(442)
70 POKE &HFA3C,24:POKE &HFA5C,24:POKE &H
FA7C,24
80 DIM A%(15)
90 FOR I=0 TO 15
100 READ A$:A%(I)=VAL("&H"+A$)
110 NEXT I
120 _VOICE COPY (A%,@63)
130 DATA 0000,0000,0000,0000
140 DATA 0000,00f9,0000,0000
150 DATA 0010,f1F1,0080,0000
160 DATA 1014,11f1,0080,0000
170 SOUND 7,49:SOUND 6,0
190 T$="T150"
200 A0$="V11@608f1&L8V10F&V9F&V8F&V7F&V6
F&V5F&V4F&V3F
210 BX$="E<B-BGAE>E<B-":BY$="BGAE>E<B-BG
>":B0$="R1V4L16@6305"+BX$+"V6"+BY$+"V8"+
BX$+"V10"+BY$+"V12"+BX$+BY$
220 C0$="R2@5V1302G1&G1&G1&G2
230 E0$="R1R1R1R2.V15BS16BS16BS16BS16"
240 F0$="S0L16R1R1R4M4000C16M12000C4.. R
1M3500CCCC"
250 A1$="V13@407L1E<B-"
260 B$="E<B-BGAE>E<B-BGAE>E<B-BG>":B1$="
Q8@63L1606V14"+B$+B$
270 C1$="Q6V13@33L1602EE>EE<E>E<EEEE>EE<
E>E<EE F#F#>F#F#<F#>F#<F#F#F#F#>F#F#<F#>
F#<F#F#"
280 E$="BH16H16BS!H16H16 B!H16H16BS!H16H
16 B!H16H16BS!H16H16 B!H16H16BS!H16S!H16
":E1$="V10@A15"+E$+E$
290 F$="R8CR8CR8CR8C16C16":F1$="S0M5000L
8"+F$+F$
300 A2$="AE>":A3$="A2.>D4E"
310 B2$=B$+"<E<B-BGAEGD#E<B>D<AB-AGE"
320 C2$="AA>AA<A>A<AAAA>AA<A>A<AA EE>EE<
EEE>E<EE>EEEF#GA"
330 E$=E$+"B!H16H16BS!H16H16 B!H16H16BS!
H16H16 B!H16H16S!H16H16B!S!H16B!S!H16"
340 E2$=E$+"B!S!H16B!S!H16"
350 E3$=E$+"R16B!S!H16"
360 F2$=F$+"R8CR8CR8CC16C16C16C16"
370 F3$=F$+"R8CR8CR8CC16C16R16C16"
380 A4$="@63V1404B2.G4B-4.F#8&F#2"
390 A5$="A2.L8BAG4AE&EE&EG"
400 A6$="B2.G4B-4.>C#&C#2"
410 A7$="C2<A.>D.D#E1>"
420 B3$="@16V1107"+B$+B$
430 '
440 '----- PLAY -----
450 '
460 PLAY#2,T$,T$,T$,T$,T$
470 PLAY#2,A0$,B0$,C0$,E0$,F0$
480 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,E1$,F1$
490 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,E2$,F2$
500 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,E1$,F1$
510 PLAY#2,A3$,B2$,C2$,E3$,F3$:Z=0
520 PLAY#2,A4$,B3$,C1$,E1$,F1$
530 PLAY#2,A5$,B2$,C2$,E2$,F2$
540 PLAY#2,A6$,B3$,C1$,E1$,F1$
550 IF Z=0 THEN 560 ELSE 570
560 PLAY#2,A7$,B2$,C2$,E2$,F2$:Z=1:GOTO
520
570 PLAY#2,A7$,B2$,C2$,E3$,F3$:GOTO 480
```

■ゲームミュージック部門

ソーサリアン THE SAND CASTLE

BY Masquerade

けっこうリストが長めで、大作という感じだな。ベースに安定感があってノリがいい。PSGのチッチッというのは人によって好き嫌いがあるかもね。


```
1 '
2 '
3 'Identification Division(ｳｿ)
4 '
10 '**************************
15 '*                        *
20 '* -- the sand castle -- *
25 '*   (sorcerian #1-4      *
30 '*   "the curse oasys")   *
35 '*       by Falcom        *
40 '*                        *
45 '*  coded by Masquerade   *
50 '*                        *
55 '**************************
60 '
100 'Environment Division(ｳｿ)
110 '
120 CLEAR5000:_MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
130 SOUND 7,28:SOUND 6,6
140 _PITCH(443):_TRANSPOSE(0)
150 DIM A%(15)
160 FOR I=0 TO 15
170 READ A$:A%(I)=VAL("&H"+A$)
180 NEXT I
190 _VOICECOPY(A%,@63)
200 DATA 6C43,7661,6369,646F,ED00,A,0,0,
EE9,F4C2,20,0,84F,25F0,60,0
210 POKE &HFA2C+16*1,12
220 T$="t149":PLAY#2,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T
$,T$,T$,T$
230 'PSG 1=melody PSG 2=synth tom PSG 3=
snare&hihat
240 '
250 'Data Division(ｳｿ)
260 '
270 X1$="r1"
280 '
290 A1$="@63v13l16 r4o5b2l64bbbbb>cc+dd+
eff+gg+aa+ l16b2baf+def+gd"
300 A2$="e4<b4a8.b8.>c8<b1
310 A3$="r4>b4>e8.c8.<b8a8.f8.a8b2"
320 A4$="r8afa8b8b8afab>c<b >c8.<a8.b8>c
8.d8.c8"
330 A5$="@14o5v14 eabr16eabr16ff8fffff o
6eabr16eabr16ffffffff"
340 A6$="@03o5v15 e2f2d2g2"
350 A7$="o6 e2f2d2g2"
360 A8$="f1&f1"
370 A9$="<g1&g1"
380 AA$="@36o5v15c1<b-2>e-2"
390 AB$="c1<c1"
400 AC$="g4.fgf2 a-4.ga-g2"
410 AD$="b-4.a-b->e-8.c8.<b-8>c1"
420 AE$="g1f2g2"
430 AF$="b-8.a-8.c8&c2 b-8.a-8.g8a-8.b-8
.>d-8"
440 AG$="c1&c2<b-8.a-8.g8"
450 AH$="f1&f1"
460 AX$="@14o6v15q6f8e-f8e-f8e-f8e-fe-e-
e-":AI$=AX$+AX$
470 AY$="q8c8.<b-8.>e-8c8.<b-8.>e-8":AJ$
=AY$+AY$
480 AK$=AY$+"d-8.c8.<b-8>f8.e-8.g8"
500 '
510 B1$="@63v11 r4r16o5b2l64bbbbb>cc+dd+
eff+gg+aa+ l16b2baf+def+g32"
520 B2$="de4<b4a8.b8.>c8<b2&b4
530 B3$="r4r16>b4>e8.c8.<b8a8.f8.a8b4&b8
"
540 B4$="r8.afa8b8b8afab>c<b >c8.<a8.b8>
c8.d8.c"
550 B5$="@14o5v13 r16eabr16eabr16ff8ffff
f o6eabr16eabr16fffffff"
560 B6$="@03o5v14 r16e2f2d2g4.."
570 B7$="o6 r16e2f2d2g4.."
580 B8$="r16f1&f2&f4.."
590 B9$="r16<g1&g2&G4.."
600 BA$="@36o5v14r16c1<b-2>e-4.."
610 BB$="r16c1<c2&c4.."
620 BC$="r16g4.fgf2 a-4.ga-g4.."
630 BD$="r16b-4.a-b->e-8.c8.<b-8>c2&c4..
"
640 BE$="r16g1f2g4.."
650 BF$="r16b-8.a-8.c8&c2 b-8.a-8.g8a-8.
b-8.>d-"
660 BG$="r16c1&c2<b-8.a-8.g"
670 BH$="r16f1&f2&f4.."
680 BX$="@14o6v12q6r16f8e-f8e-f8e-f8e-fe
-e-":BI$=BX$+BX$
690 BY$="q8r16c8.<b-8.>e-8c8.<b-8.>e-":B
J$=BY$+BY$
700 BK$=BY$+"r16d-8.c8.<b-8>f8.e-8.g"
710 '
720 C1$="@14o6v12l16 efefe<bgb>efefefab
efefe<bgb>efefefab"
```

```
730 C5$="@14o4v12 b>ef+r16<b>ef+r16cc8cc
ccc o5b>ef+r16<b>ef+r16cccccccc"
740 C6$="@48o4v8e8ee8eeef8ff8fffd8dd8ddd
g8gg8ggg"
760 C8$="@16o6v11 f8<a->ce-8<a->cf8<a->c
e-8<a->c f<a->ce-<a->cfce-<a->cf<a->ce-c
"
770 C9$="o5a-8d-cg8d-ca-8d-cg8d-c a-d-cg
d-ca-cgd-ca-d-cgc"
780 CA$="@36o4v12 a-1g2b-2"
790 CB$="a-1<g1"
800 CC$=">c4. ccc2e-4. e-e-e-2"
810 CD$="f4. e-f>c8. <b-8. f8g1"
820 CE$=">c1<b-2>e-2"
830 CF$="g8. f8. <a-8&a-2>f8. e-8. d-8e-8. f8
. a-8"
840 CG$="g1&g2f8. e-8. d-8"
850 CH$="c1&c1"
860 CX$="@14o6v12 cc<b->cc<b->cc<b->cc<b
->c<b-b-b-":CI$=CX$+CX$
870 CJ$="a-8. g8. b-8a-8. g8. b-8 a-8. g8. b-8
a-8. g8. b-8"
880 CK$="g8. f8. b-8g8. f8. b-8 g8. f8. b-8g8.
f8. b-8"
890 '
900 DI$="@14o6v11l16 b>c<b>c<bbeeb>c<b>c
<b>cde <b>c<b>c<bbeeb>c<b>c<b>cde"
910 D5$="@16o5v12l16 eabr16eabr16ff8fl32
fg>fgfgfg l16o6eabr16eabr16ffffl32fg>fgf
gfg"
920 D6$="@63v7o6 b1&b1"
930 D8$="@16o6v10 l16r16f8<a->ce-8<a->cf
8<a->ce-8<a->c f<a->ce-<a->cfce-<a->cf<a
->ce-"
940 D9$="co5a-8d-cg8d-ca-8d-cg8d-c a-d-c
gd-ca-cgd-ca-d-cg"
950 DX$="@05o6v07 g8. a-8. g8a-8. b-8. a-8":
DA$=DX$+DX$
960 DB$=DX$+"g8. a-8. g8&g2"
970 DI$="@0v9o5c1e-1"
980 DJ$="f1a-2g2"
990 DK$="d-2&d-4. d-d- d-2&d-4. d-d-"
1000 DL$="e-2&e-4. e-e- e-2&e-4. e-e-"
1010 '
1020 E1$="@14o3v09q6l16ee>e<e>de<eeee>e<
e>gf+e<b ee>e<e>de<eeeeabee>de"
1030 E2$="o3e8eef+ee8ff8fgfff e8eef+ee8f
f8fgfff"
1040 E3$="o2ee>e<e>f<e>d<eee>e<e>f<e>d<e
 ee>e<e>f<e>d<e ee>>e<e>f<e>gf"
1050 E4$="v10f2..<a->cf8. c8. <b-8a-8. g8. f
8"
1060 E5$="c2..efg8. f8. e8b-8. a-8. g8"
1070 E6$="v09o3f8>f<fb->ce-f<f8>f<fb->ce
-f <e-8>e-<e-gb->d-e-<e-8>e-<e-gb->d-e-"
1080 E7$="o3d-8>d-<d-fa-b->d-<d-8>d-<d-f
a-b->d- <c8>c<cegb->c<c8>c<cegb->c"
1090 E8$="o3f8fff8fff8fff8ffa-8a-a-a-8a-
a-a-8a-a-a-8a-a-"
1100 E9$="b-8b-b-b-8b-b-b-8b-b-b-8b-b->d
-8d-d-d-8d-d-c8ccc8cc"
1110 EA$="o3d-8d-d-d-8d-d-d-8d-d-d-8d-d-
 d-8d-d-d-8d-d-d-8d-d-d-8d-d-"
1120 EB$="e-8e-e-e-8e-e-e-8e-e-e-8e-e- e
-8e-e-e-8e-e-e-8e-e-e-8e-e-"
1130 '
1140 F1$="@33o3v12q6l16ee>e<e>de<eeee>e<
e>gf+e<b ee>e<e>de<eeeeabee>de"
1150 F4$="v13f2..<a->cf8. c8. <b-8a-8. g8. f
8"
1160 F6$="v12o3f8>f<fb->ce-f<f8>f<fb->ce
-f <e-8>e-<e-gb->d-e-<e-8>e-<e-gb->d-e-"
1170 '
1180 GX$="v15b4s8. b16b8b8s4":G1$=GX$+GX$
1190 G2$=GX$+"b16s16s8b16s16s8b16b8b16b8
ms16ms16"
1200 GY$="b4s16s8b16b8b8s4":G3$=GY$+GY$
1210 GZ$="b4s16s8b16b8b8s16s16r8":G4$=GZ
$+GZ$
1220 G5$="sb32s16. r8r4r2mb32m16. r16mb32m
16. r16mb16m16mb32m16. r16mb32m16. r16mb16m
16"
1230 G6$="sb32s16. r8r4r2b16b16b16mb16mb1
6mb16mb16r16sb16s16s16mb16m16m16s32s16. "
1240 G7$=GX$+"b4s8. b16sb16s16sb8s16s16s1
6s16"
1250 G8$="sb16s16b16sb16s16b16sb16s16b16
sb16s16b16smb24sm24sm24sb16sb16"
1260 '
1270 H1$="v10 r4o5b2l64bbbbb>cc+dd+eff+g
g+aa+ l16b2baf+def+gd"
1280 H2$="e4<b4a8. b8. >c8<b1
1290 H3$="r4>b4>e8. c8. <b8a8. f8. a8b2"
1300 H4$="r8afa8b8b8afab>c<b >c8. <a8. b8>
c8. d8. c8"
1310 H5$="o3v07b2>c2<a2>d2"
1320 H6$="o5v10 e2f2d2g2"
1330 H7$="o6 e2f2d2g2"
1340 H8$="f1&f1"
1350 H9$=">c1&c1"
1360 HA$="o5v13c1<b-2>e-2"
1370 HI$="o4v10c1e-1"
1380 HJ$="f1a-2g2"
1390 HK$="a-1&a-1"
1400 HL$="b-1&b-1"
1410 '
1420 IX$="l64 o4v13a+v12av11g+v10g":IY$=
"l64 v14fv13ev12d+v11d":I2$="r1r2"+IX$+I
X$+IX$+IY$+IY$+IY$
1430 I8$="o5v08c1&c1"
1440 I9$="o4c1&c1"
1450 IY$="v05o5c8. d-8. c8d-8. e-8. d-8":IA$
=IY$+IY$
1460 IB$=IY$+"c8. d-8. c8&c2"
1470 II$="o3v09a-1>c1"
1480 IJ$="d-1f2e-2"
1490 IK$="f1&f1"
1500 IL$="g1&g1"
1510 '
1520 JX$="l16s9m100 ccccm3000c8m100cc":J
1$=JX$+JX$+JX$+JX$
1530 J2$=JX$+JX$+"cm3000cc8m100cm3000cc8
m100c24c24c24ccr8m4000cc"
1540 JY$="m100ccccm3000cc8m100c":J3$=JY$
+JX$+JY$+JX$
1550 J4$=JY$+JY$+JY$+JY$
1560 J5$="m3000c8m100cccr16cccr16cccr16c
ccr16cccr16cccr16cccr16cc"
1570 J6$="m3000c8m100cccr16cccr16cccr16c
ccr16cccr16cccr16cccr16m3000c8"
1580 J7$=JX$+JX$+JX$+"m4000ccc8cccc"
1590 J8$="m3000cc8cc8cc8cc8c24c24c24cc"
1600 '
10000 'Procedure Division(ｳｿ)
10010 '
10020 PLAY#2, A1$, B1$, C1$, D1$, E1$, F1$, G1$
, H1$, X1$, J1$
10030 PLAY#2, A2$, B2$, C1$, D1$, E1$, F1$, G1$
, H2$, X1$, J1$
10040 PLAY#2, A3$, B3$, C1$, D1$, E1$, F1$, G1$
, H3$, X1$, J1$
10050 PLAY#2, A4$, B4$, C1$, D1$, E1$, F1$, G2$
, H4$, I2$, J2$
10060 '
10070 PLAY#2, A5$, B5$, C5$, D5$, E2$, E2$, G3$
, H5$, X1$, J3$
10080 PLAY#2, A5$, B5$, C5$, D5$, E2$, E2$, G3$
, H5$, X1$, J3$
10090 PLAY#2, A6$, B6$, C6$, D6$, E3$, E3$, G4$
, H6$, H5$, J4$
10100 PLAY#2, A6$, B6$, C6$, D6$, E3$, E3$, G4$
, H6$, H5$, J4$
10110 PLAY#2, A7$, B7$, C6$, D6$, E3$, E3$, G4$
, H7$, H5$, J4$
10120 PLAY#2, A7$, B7$, C6$, D6$, E3$, E3$, G4$
, H7$, H5$, J4$
10130 '
10140 PLAY#2, A8$, B8$, C8$, D8$, E4$, F4$, G5$
, H8$, I8$, J5$
10150 PLAY#2, A9$, B9$, C9$, D9$, E5$, E5$, G6$
, H9$, I9$, J6$
10160 '
10170 PLAY#2, AA$, BA$, CA$, DA$, E6$, F6$, G1$
, HA$, IA$, J1$
10180 PLAY#2, AB$, BB$, CB$, DB$, E7$, E7$, G1$
, AB$, IB$, J1$
10190 PLAY#2, AC$, BC$, CC$, DA$, E6$, F6$, G1$
, AC$, IA$, J1$
10200 PLAY#2, AD$, BD$, CD$, DB$, E7$, E7$, G1$
, AD$, IB$, J1$
10210 PLAY#2, AE$, BE$, CE$, DA$, E6$, F6$, G1$
, AE$, IA$, J1$
10220 PLAY#2, AF$, BF$, CF$, DB$, E7$, E7$, G1$
, AF$, IB$, J1$
10230 PLAY#2, AG$, BG$, CG$, DA$, E6$, F6$, G1$
, AG$, IA$, J1$
10240 PLAY#2, AH$, BH$, CH$, DB$, E7$, E7$, G7$
, AH$, IB$, J7$
10250 '
10260 PLAY#2, AI$, BI$, CI$, DI$, E8$, E8$, G1$
, HI$, II$, J1$
10270 PLAY#2, AI$, BI$, CI$, DJ$, E9$, E9$, G1$
, HJ$, IJ$, J1$
10280 PLAY#2, AI$, BI$, CI$, DI$, E8$, E8$, G1$
, HI$, II$, J1$
10290 PLAY#2, AI$, BI$, CI$, DJ$, E9$, E9$, G1$
, HJ$, IJ$, J1$
10300 PLAY#2, AJ$, BJ$, CJ$, DK$, EA$, EA$, G1$
, HK$, IK$, J1$
10310 PLAY#2, AK$, BK$, CK$, DL$, EB$, EB$, G1$
, HL$, IL$, J1$
10320 PLAY#2, X1$, X1$, X1$, X1$, X1$, X1$, G8$
, X1$, X1$, J8$
10330 GOTO 10020
```

■オリジナル部門

NAN NAN DA

BY 倉本晋哉

こういうノリの曲に弱いんだよなあ。このヘンな雰囲気、58番の音色がうまく活かされている。ベースラインのフレーズも単調でいいな。

```
10 ' 1990. 7. 8.
20 '
30 ' NAN NAN DA
40 '
50 CLEAR 2000:_MUSIC(1, 0, 1, 1, 1, 1, 1, 1):_T
RANSPOSE(0):_PITCH(450):DEFSTRA-J
60 POKE &HFA3C, 70:POKE &HFA4C, 160:POKE &
HFA6C, 100
70 A="T120O5L16V14@23
80 B="T120O6L16V12@23
90 C="T120O5L16V12@58
100 D="T120O4L16V10@58
110 E="T120O3L16V10@33Q6
120 F="T120O2L16V13@33Q6
130 G="T120V15
140 H="T120S0M3000O4L16
150 I="T120O2V11L16
160 SOUND 6, 4:SOUND 7, &B010100
170 '
180 A1="R16CDEFGABA2& A2R8F8GFEF G2
190 A2="R16CDEFGAFG2& G2R8E8FEDC D8. E8. F
8. D8. G1G4
200 A3=">D1& D2R8D8C<BAG A8. B8. G8. D8. F4
&F2. E8D8
210 A4="G1 &G2R8G8FEDC D1&D1
220 '
230 CC="A8A8AAAAA8R16AA8AA":C1=CC+CC+CC+
CC
240 CD="AAAR16AAAR16A8R16A8AAA":C2="V15"
+CD+CD+CD+CD+"V12"
250 '
260 FF="GR8B8&BGR16FR8A8&AFR16":F1=FF+FF
+FF+FF
270 FH="GGGR16GGGR16G8R16G8GF+F+":F2="V1
5"+FH+FH+FH+FH:F3="V13"+FH+FH+FH+FH+"V11
"
280 F4="V13GGGR16GGGR16G8R16G8GFF+ BBBR1
6BBBR16B8R16B8BAA+ >DDDR16DDDR16D8R16D8D
CC+ GGGR16GGGR16G8R16G8GFF+<
290 '
300 GG="B4R4B4R4":G1=GG+GG+GG+GG
310 GH="C16C16C16CB16C16C16C16CB16C8CB16
C8C16C16C16":G2=GH+GH+GH+GH
320 '
330 HH="R4C8R4. C8R8":HI="R4C8R4R16M2000C
CR16CM3000":HG="R4C8R8M2000R16CCCCCCC":H
1=HH+HH+HH+HI:H2="M3000"+HH+HH+HH+HG+"M3
000"
340 HJ="CCCR16CCCR16C8R16C8CCC":H3=HJ+HJ
+HJ+HJ
350 '
360 PLAY#2, A, B, C, D, E, F, G, H, I
370 PLAY#2, "", "", C1, C1, F1, F1, G1, H1, F1
380 PLAY#2, A1, A1, C1, C1, F1, F1, G1, H1, F1
390 PLAY#2, A2, A2, C1, C1, F1, F1, G1, H1, F1
400 PLAY#2, A3, A3, C1, C1, F1, F1, G1, H1, F1
410 PLAY#2, A4, A4, C1, C1, F1, F1, G1, H2, F1
```

```
420 PLAY#2,"","",C2,C2,F4,F2,G2,H3,F3
43Ø PLAY#2,"","","","",F1+"V1Ø",F1+"V13"
,G1,H2,F1
44Ø GOTO 37Ø
```

■オリジナル部門

AIR FORCE

BY MA2

オリジナル音色でやっているバッキングが異様にカッコよい。ただ、メロディーラインがいまいちかもね。バッキングしか印象に残らないなあ。

```
1Ø ' AIR FORCE [BY MA2]
2Ø CLEAR 1ØØØ:_MUSIC(1,Ø,1,1,1,1,1,1)
3Ø SOUND 6,8:SOUND7,&B1Ø1Ø1Ø
4Ø _PITCH(441):_BGM(1):_TRANSPOSE(Ø)
5Ø DIM A%(15):FOR I=Ø TO 15:READ A$:A%(I
)=VAL("&H"+A$):NEXT I
6Ø _VOICE COPY(A%,@63)
7Ø '
8Ø  DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
9Ø  DATA F4Ø4,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
1ØØ DATA ØØØ3,1ØFF,ØØFF,ØØØØ
11Ø DATA ØØ52,Ø2FF,ØØØØ,ØØØØ
12Ø '
13Ø POKE&HFA2C+16*1,6Ø
14Ø '
15Ø T$="T18Ø"
16Ø A$="V13O6Q8L8 @23"
17Ø B$="V11O6Q8L8 @23
18Ø C$="V13O2Q5L8 @12
19Ø D$="V14O5Q8L8 @63 @V1ØØ
2ØØ E$="V14O5Q8L8 @63 @V1ØØ
21Ø F$="V14O5Q8L8 @63 @V1ØØ
22Ø G$="V11 Y23,Ø
23Ø H$="V1ØO4  L8
24Ø I$="V12O7  L8 SØ
25Ø J$="V12O4  L8
26Ø '
27Ø GG$="R1R2R4S!M!16S!M!16S!M!16S!M!16"
:II$="R1 L16V7DV7DV8DV8D V9DV9DV1ØDV1ØD
V11DV11DV12DV12D SØM21ØØD16D16M2ØØØD16D1
6L8"
28Ø '
29Ø A1$="O6A>CEA CAE<E GB>D<B >DG<BE
3ØØ C1$="O2 AAAA AAAA >G<GG>G< GGGG
31Ø D1$="O5R8Q4AQ2AA&AQ4A4.Q8G4R8Q4G Q8G
4.Q2G
32Ø E1$="O6R8Q4CQ2CC&CQ4C4.<Q8B4R8Q4B Q8
B4.Q2B
33Ø F1$="O6R8Q4EQ2EE&EQ4E4.Q8D4R8Q4D Q8D
4.Q2D
34Ø G1$="C!B!H8H8C!S!HM!8H8 C!B!C!H8H8C!
S!HM!8B!H8 C!B!H8H8C!S!HM!8H8 C!B!H8C!H8
C!S!HM!8B!H8
35Ø H1$="O4 V7AV8AV9AV1ØA V11AV1ØAV9AV8A
V7GV8GV9GV1ØG V11GV1ØGV9GV8G
36Ø I1$="SØM18ØØR4D8R8 M2ØØØR4D8R8 M18ØØ
R4D8R8 M2ØØØR4D8V13D32V11D32V1ØD32V9D32"
37Ø J1$="O5 V7EV8EV9EV1ØE V11EV1ØEV9EV8E
V7DV8DV9DV1ØD V11DV1ØDV9DV8D
38Ø '
39Ø A2$="A>CEA CAE<E G+B>E<B >EG+<BG+
4ØØ C2$="FFFF FFFF >E<EE>E< EEEE
41Ø D2$="O5R8Q4FQ2FF&FQ4F4.Q8E4R8Q4E Q8E
4.Q2E
42Ø E2$="O5R8Q4AQ2AA&AQ4A4.Q8G+4R8Q4G+ Q
8G+4.Q2G+
43Ø F2$="O6R8Q4CQ2CC&CQ4C4.<Q8B4R8Q4B Q8
B4.Q2B
44Ø H2$="O4 V7FV8FV9FV1ØF V11FV1ØFV9FV8F
V7EV8EV9EV1ØE V11EV1ØEV9EV8E
45Ø J2$="O5 V7CV8CV9CV1ØC V11CV1ØCV9CV8C
<V7BV8BV9BV1ØB V11BV1ØBV9BV8B
46Ø '
47Ø C3$="AAAA AAAA >G<GG>G< GGGG
48Ø D3$="O5R8Q4AQ2AA&AQ4A4.Q8G4R8Q4G Q8G
4.Q2G
49Ø E3$="O6R8Q4CQ2CC&CQ4C4.<Q8B4R8Q4B Q8
B4.Q2B
5ØØ F3$="O6R8Q4EQ2EE&EQ4E4.Q8D4R8Q4D Q8D
4.Q2D
51Ø '
52Ø C4$="FFFF FF>F<F EEG+E >G+E<BG+>
53Ø D4$="O5R8Q4FQ2FF&FQ4F4.Q8E4R8Q4E Q8E
2
54Ø E4$="O5R8Q4AQ2AA&AQ4A4.Q8G+4R8Q4G+ Q
8G+2
55Ø F4$="O6R8Q4CQ2CC&CQ4C4.<Q8B4R8Q4B Q8
B2
56Ø G4$="C!B!H8H8C!S!HM!8H8 C!B!H8C!H8S!
HM!8B!H8 C!B!H8H8C!S!HM!8H8 S!C!M!8S!M!8
S!M!16S!M!16S!M!8
57Ø I4$="SØM18ØØR4D8R8 R4M2ØØØD8R8 R4M18
ØØD8R8 M21ØØD8D8D16D16D8"
58Ø '
59Ø A5$="O6V14L8Q8@4 E1&E2 CEA4
6ØØ C5$="O2 AAAA AAAA AAAA A>CEC<
61Ø D5$="O5Q4V15 Q6AAV1ØQ4AA AAAV15Q6A V
1ØQ4AAAV15Q6A Q6V15AV1ØAV1ØAV15A
62Ø E5$="O6Q4V15 Q6CCV1ØQ4CC CCCV15Q6C V
1ØQ4CCCV15Q6C Q6V1ØCV15CV1ØCV1ØC
63Ø F5$="O6Q4V15 Q6EEV1ØQ4EE EEEV15Q6E V
1ØQ4EEEV15Q6E Q6V1ØEV1ØEV15EV1ØE
64Ø G5$="B!H8B!C!H8S!M!H8H8 B!H8H8S!M!8B
!HC!8 B!HC!8B!H8S!M!H8H8 B!H8H8S!M!8B!HC
!8
65Ø H5$="O4 V7AV8AV9AV1ØA V11AV1ØAV9AV8A
V7AV8AV9AV1ØA V11AV1ØAV9AV8A
66Ø I5$="SØM4ØØØD4M18ØØD8R8 M2ØØØR4D8R8
M18ØØR4D8V13D32V1ØD32V9D32 SØM2ØØØ
R4D8V13D32V11D32V1ØD32V9D32"
67Ø J5$="O5 V7EV8EV9EV1ØE V11EV1ØEV9EV8E
V7EV8EV9EV1ØE V11EV1ØEV9EV8E
68Ø '
69Ø A6$=">C2<F4&F4&F2 A4>C4<
7ØØ C6$="FFFF FFFF FFFF AF>C<F
71Ø D6$="O5Q4V15 Q6FFV1ØQ4FF FFFV15Q6F V
1ØQ4FFFV15Q6F Q6V15FV1ØFV1ØFV15F
72Ø E6$="O5Q4V15 Q6AAV1ØQ4AA AAAV15Q6A V
1ØQ4AAAV15Q6A Q6V1ØAV15AV1ØAV1ØA
73Ø F6$="O6Q4V15 Q6CCV1ØQ4CC CCCV15Q6C V
1ØQ4CCCV15Q6C Q6V1ØCV1ØCV15CV1ØC
74Ø H6$="O4 V7FV8FV9FV1ØF V11FV1ØFV9FV8F
V7FV8FV9FV1ØF V11FV1ØFV9FV8F
75Ø J6$="O5 V7CV8CV9CV1ØC V11CV1ØCV9CV8C
V7CV8CV9CV1ØC V11CV1ØCV9CV8C
76Ø '
77Ø A7$="G1 GB>D4 F32&G32&G16&GD<B
78Ø C7$="GGGG GGGG GB>D<B >G<GB>G<
79Ø D7$="O5Q4V15 Q6GGV1ØQ4GG GGGV15Q6G V
1ØQ4GGGV15Q6G Q6V15GV1ØGV1ØGV15G
8ØØ E7$="O5Q4V15 Q6BBV1ØQ4BB BBBV15Q6B V
1ØQ4BBBV15Q6B Q6V1ØBV15BV1ØBV1ØB
81Ø F7$="O6Q4V15 Q6DDV1ØQ4DD DDDV15Q6D V
1ØQ4DDDV15Q6D Q6V1ØDV1ØDV15DV1ØD
82Ø H7$="O4 V7GV8GV9GV1ØG V11GV1ØGV9GV8G
V7GV8GV9GV1ØG V11GV1ØGV9GV8G
83Ø J7$="O5 V7DV8DV9DV1ØD V11DV1ØDV9DV8D
V7DV8DV9DV1ØD V11DV1ØDV9DV8D
84Ø '
85Ø A8$="F1 E1
86Ø C8$="FFFF FFFF EEEG+ B>EG+E
87Ø D8$="O5Q4V15 Q6FFV1ØQ4FF FFFV15Q6F V
1ØQ4EEEV15Q6E Q6V15EV1ØEV1ØEV15E
88Ø E8$="O5Q4V15 Q6AAV1ØQ4AA AAAV15Q6A V
1ØQ4G+G+G+V15Q6G+ Q6V1ØG+V15G+V1ØG+V1ØG+
89Ø F8$="O6Q4V15 Q6CCV1ØQ4CC CCCV15Q6C O
5V1ØQ4BBBV15Q6B Q6V1ØBV1ØBV15BV1ØB
9ØØ G8$="B!H8B!C!H8S!M!H8H8 B!H8H8S!M!8B
!HC!8 B!HC!8B!H8S!M!H8H8 B!C!8S!C!M!8B!C
!8S!C!M!8
91Ø H8$="O4 V7FV8FV9FV1ØF V11FV1ØFV9FV8F
V7EV8EV9EV1ØE V11EV1ØEV9EV8E
92Ø I8$="SØM4ØØØD4M18ØØD8R8 M2ØØØR4D8R8
M4ØØØD4M18ØØD8V13D32V11D32V1ØD32V9D32 SØ
M21ØØR8D8R8D8
93Ø J8$="O5 V7CV8CV9CV1ØC V11CV1ØCV9CV8C
O4V7BV8BV9BV1ØB V11BV1ØBV9BV8B
94Ø '
95Ø AA$="F1 EG+BG+ >E<BG+E
96Ø CA$="FFFF FFFF >E<G+B>E <BG+>E4
97Ø DA$="O5Q4V15 Q6FFV1ØQ4FF FFFV15Q6F V
1ØQ4EEEV15Q6E Q6V15EV1ØEV1ØEV15E V14
98Ø EA$="O5Q4V15 Q6AAV1ØQ4AA AAAV15Q6A V
1ØQ4G+G+G+V15Q6G+ Q6V15G+V1ØG+V1ØG+V15G+
V14
99Ø FA$="O6Q4V15 Q6CCV1ØQ4CC CCCV15Q6C O
5V1ØQ4BBBV15Q6B Q6V15BV1ØBV1ØBV15B  V14
1ØØØ GA$="B!H8B!C!H8S!M!H8H8 B!H8H8S!M!8
B!HC!8 B!HC!8B!H8S!M!H8H8 B!C!8S!C!M!8B!
C!8S!C!M!8
1Ø1Ø HA$="O4 V7FV8FV9FV1ØF V11FV1ØFV9FV8
F V7EV8EV9EV1ØE V11EV1ØEV9EV8E
1Ø2Ø IA$="SØM4ØØØD4M18ØØD8R8 M2ØØØR4D8R8
 M4ØØØD4M18ØØD8V13D32V11D32V1ØD32V9D32 S
ØM21ØØR8D8R8D8
1Ø3Ø JA$="O5 V7CV8CV9CV1ØC V11CV1ØCV9CV8
C O4V7BV8BV9BV1ØB V11BV1ØBV9BV8B
1Ø4Ø '
1Ø5Ø A9$="V14@4E>C<E>E< E>A<E>E< G4.D D2
1Ø6Ø G9$="C!B!H8H8S!HM!8B!H8 B!H8H8S!HM!
8B!H8 B!H8B!H8S!HM!8B!H8 B!H8B!H8S!HM!8S
!HM!8
1Ø7Ø I9$="SØM18ØØR4D8V13D32V11D32V1ØD32V
9D32 SØM2ØØØR4D8V13D32V11D32V1ØD32V9D32
SØM18ØØR4D8R8 M2ØØØR4D8D8"
1Ø8Ø '
1Ø9Ø AB$="F4.C C4AF E4.<B B4G+E
11ØØ GB$="B!HC!8H8S!HM!8B!H8 C!B!H8H8S!H
M!8B!H8 C!B!H8B!H8S!HM!8B!H8 C!B!H8B!H8S
!C!HM!8S!HM!8
111Ø ID$="SØM18ØØR4D8V12D32V1ØD32V9D32V8
D32 SØM2ØØØR4D8V12D32V1ØD32V9D32V8D32 SØ
M18ØØR4D8R8 M2ØØØD8R8D8D8"
112Ø '
113Ø AC$="A2 >C4E4 GD<B>D G4>D4
114Ø AD$="FC<A4 >F4C<A >E2&E
115Ø CD$="FFFF FFFF EEEE E
116Ø DD$="O5R8Q4FQ2FF&FQ4F4.Q8E4R8Q4E V1
5EV14
117Ø ED$="O5R8Q4AQ2AA&AQ4A4.Q8G+4R8Q4G+
V15G+V14
118Ø FD$="O6R8Q4CQ2CC&CQ4C4.<Q8B4R8Q4B V
15BV14
119Ø GD$="B!HC!8H8S!HM!8B!H8 C!B!H8H8S!H
M!8B!H8 C!B!H8B!H8S!HM!8B!H8 C!S!M!8R8S!
M!16S!M!16S!M!16S!M!16"
12ØØ HD$="O4 V7FV8FV9FV1ØF V11FV1ØFV9FV8
F V11EV9EV7EV5E V3EV2EV1EVØE
121Ø ID$="SØM18ØØR4M18ØØD8V12D32V1ØD32V9
D32V8D32 SØM2ØØØR4D8V12D32V1ØD32V9D32V8D
32 SØM18ØØR4D8R8 M21ØØD8R8D16D16M2ØØØD16
D16"
122Ø JD$="O5 V7CV8CV9CV1ØC V11CV1ØCV9CV8
C <V11BV9BV7BV5B V3BV2BV1BVØB
123Ø '
124Ø '
125Ø PLAY #2,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$,
T$
126Ø PLAY #2,A$,B$,C$,D$,E$,F$,G$,H$,I$,
J$
127Ø PLAY #2,A1$,A1$
128Ø PLAY #2,A2$,A2$,"","","","",GG$,"",
II$
129Ø PLAY #2,A1$,A1$,C1$,D1$,E1$,F1$,G1$
,H1$,I1$,J1$
13ØØ PLAY #2,A2$,A2$,C2$,D2$,E2$,F2$,G1$
,H2$,I1$,J2$
131Ø PLAY #2,A1$,A1$,C3$,D3$,E3$,F3$,G1$
,H1$,I1$,J1$
132Ø PLAY #2,A2$,A2$,C4$,D4$,E4$,F4$,G4$
,H2$,I4$,J2$
133Ø PLAY #2,"V14"+A5$,"V12"+A5$,C5$,D5$
,E5$,F5$,G5$,H5$,I5$,J5$
134Ø PLAY #2,A6$,A6$,C6$,D6$,E6$,F6$,G5$
,H6$,I5$,J6$
135Ø PLAY #2,A7$,A7$,C7$,D7$,E7$,F7$,G5$
,H7$,I5$,J7$
136Ø PLAY #2,A8$,A8$,C8$,D8$,E8$,F8$,G8$
,H8$,I8$,J8$
137Ø PLAY #2,A5$,A5$,C5$,D5$,E5$,F5$,G5$
,H5$,I5$,J5$
138Ø PLAY #2,A6$,A6$,C6$,D6$,E6$,F6$,G5$
,H6$,I5$,J6$
139Ø PLAY #2,A7$,A7$,C7$,D7$,E7$,F7$,G5$
,H7$,I5$,J7$
14ØØ PLAY #2,AA$,AA$,CA$,DA$,EA$,FA$,GA$
,HA$,IA$,JA$
141Ø PLAY #2,A9$,A9$,C1$,D1$,E1$,F1$,G9$
,H1$,I9$,J1$
142Ø PLAY #2,AB$,AB$,C2$,D2$,E2$,F2$,GB$
,H2$,I9$,J2$
143Ø PLAY #2,AC$,AC$,C3$,D3$,E3$,F3$,G9$
,H1$,I9$,J1$
144Ø PLAY #2,AD$,AD$,CD$,DD$,ED$,FD$,GD$
,HD$,ID$,JD$
145Ø PLAY #2,"@23V13","@23V11"
146Ø '
147Ø GOTO 129Ø
```

レッツエンジョイ

NET WORK

ネットワークの世界を本格的に楽しむためには、積極的な姿勢で取り組むことが必要不可欠だ。ただひたすら受け身でサービスを待っていても、お金がかかるだけで損するばかりだぞ。とにかく行動あるのみ。自らの力で道を切り開いていこう。

ネットワークをのぞいてみよう!

さて、先月号ではパソコン通信を始めるために必要な準備について説明したんだけど、もう用具はすべて揃えられたかな？　ここでおさらいすると、

①MSX本体
②モニター(家庭用テレビでも可)
③RS232Cインターフェース
④モデム
⑤通信ソフト

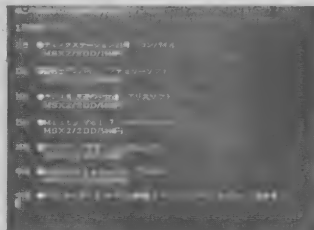
と、これだけは最低限用意しておかなければならないものだ。ただし、パナソニックやソニーから発売されているモデムカートリッジを買えば、③〜⑤までを揃えなくても用は足りる。安く上がるし、手軽で便利。ってなわけで、とりあえずパソコン通信の世界に首を突っ込んでみたい、という向きには①、②とモデムカートリッジの組み合わせをおすすめしておこう。ほかの用具はあとからでも揃えられるしね。おっとそれから、自宅の電話取り付けの形をモジュラープラグと呼ばれる差し込み式の端子に変えておくことも忘れちゃいけない。最近の電話機はモジュラープラグ形式のものが増えているし、ひところ有料だった工事も無料で行なってくれるようになったので、これを契機に変えておこう。

それでは、これから本題に入ろう。今月はネットワークの中で行なわれているさまざまな情報提供サービスについて紹介していこうと思う。

チマタでパソコン通信が話題にのぼることが非常に多くなった昨今でも、実際にどんなサービスが行なわれているのかは意外と知られていないのが実情だ。パソコン通信で、いったいどんなことができるの？　なんて疑問を持っている人もけっこう少なくないんじゃないかな。

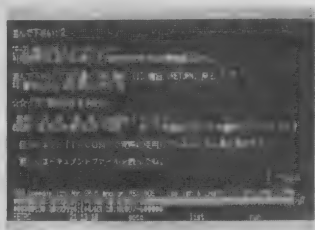
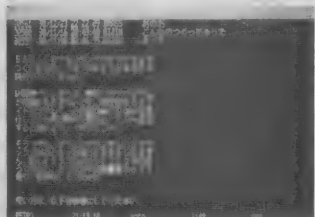
ひとくちにネットワークのサービスといっても、大手の商業ネットから小規模の草の根ネットまでいろんな種類のネットがあり、行なわれているサービスも多種多様である。ここでは、比較的多くのネットで実施されている一般的な情報提供サービスを中心に紹介していこう。

SIG

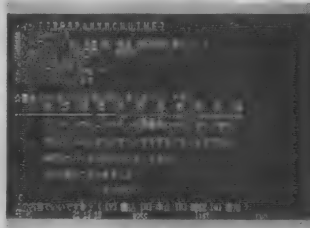
共通した趣味を持った人どうしが集まって、互いに情報や意見などの交換をするコーナー。たとえば映画や小説、音楽やスポーツなどなど、各ネットワークの特性によってたくさんのSIGが存在している。初心者はまず、自分の好みに合ったSIGのあるネットワークを探してみるといい。話題に自然に溶け込んでいくことができるし、ネットをつうじて新たな友人が生まれることも多い。ネットの世界に慣れ親しむための一番の近道なんじゃないかな。

⬆自分の好みに合ったSIGを探そうね。

⬆SIGを通じて、ネット仲間を作ろう。

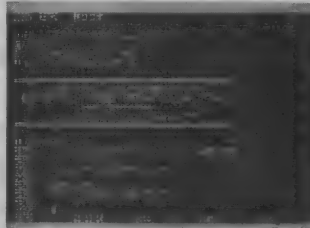
PDS

パソコン通信の大きな魅力のひとつがこれ。一般的に公開されたソフトウェアのことで、誰でも自由に使用することができるのだ。ネットによって異なるが、PDSにはゲームからミュージックプログラム、各種ユーティリティーなどさまざまな種類のプログラムが用意されている。すごいソフトウェアが盛りだくさん、とは言わないが、こまめにいろいろなネットを探ってみれば、思わぬ掘り出し物に巡り合えることもしばしばあることだろう。

⬆お湯ネットにもいくつかPDSがある。

⬆作り手側に回るのもいいかもしれない。

電子メール

ネットワーク内の特定の相手に対して、手紙やメッセージのようなものを送る機能。これがけっこう実用的で便利なのだ。簡単な伝言を送ることだけでなく、たとえばちょっとした資料や原稿なども、相手のID番号を指定するだけで手軽にしかも短時間で送ることができるのだ。編集部内でもライターさんとの間で原稿の受け渡しなど、仕事に利用している人も多かったりする。送られてきた原稿を編集、加工するさいにも、電子メールは都合がいいからね。

♠メールのやりとりはとっても便利だ。

チャット

ネットワーク上で、リアルタイムでおしゃべりすることができるコーナー。キーボードをポツポツたたきながらおしゃべりをすることになるだけに、なんだ、直接電話で話すほうが早いじゃん、と思う人もいるかもしれないが、電話と違って多回線のネットでは何人もの人と同時に会話を交わすことができるのが特徴。電話料金が気になって、あわててキーボードをたたいているうちにキー操作が上達した、なんて話もチラホラ耳にすることがある。

♠授業中に友達と筆談するようなノリ？

工夫しだいでもっと楽しく

さて、これまで紹介してきたもの以外にも、いろいろなネットで、それぞれの特色を活かしたサービスが行なわれている。たとえば、アスキーネットMSXでは、ネットワーク上で買い物をすることができるショッピングコーナーや、時事通信社による政治、経済などのニュースのほか、最近では輸入CDショップの大手として有名なタワーレコードから新譜情報の提供も始まっている。

また、大手ネットにくらべて規模や情報の絶対量の点で劣る草の根ネットも、それぞれの地域に根ざしたサービスを行なっているところが多いのだ。

ただし、そうしたサービスの数数も、パソコン通信が発達している欧米の状況とくらべれば、まだまだ未熟なものと言わざるを得ない。買い物からホテルやチケットの予約から、銀行での預貯金までがパソコン通信でこなせてしまう欧米とは違い、日本のパソコン通信のサービスは発展途上の段階にあるのだ。

これにはさまざまな理由が考えられるけど、何よりも日本ではパソコン通信ユーザーが少ないために、産業として成立するに至っていない、という側面がある。まだまだ一般家庭への普及率が低すぎる状態なのだ。

したがって、ユーザー側としても、ただサービスを待っているだけでは期待はずれの結果に終わってしまうかもしれない。でも、今はまだ過渡期なんだ、と割り切ってしまうことができれば、現状でも十分にパソコン通信を楽しむことができるはず。あとは、機械をとおしているとはいえ、生身の人間相手にコミュニケーションしていることを忘れなければ、パソコン通信ライフが豊かになるぞ。

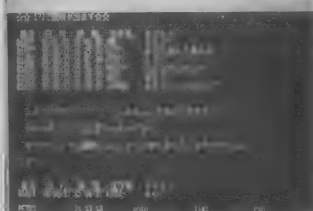
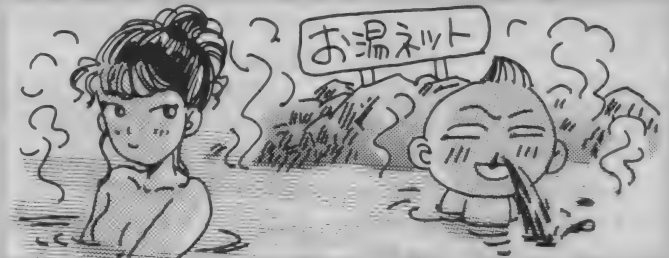
お湯ネットNEWS

先月号で高らかに運営再開を宣言したMマガ編集部運営のお湯ネット。以前とは違い、編集部の特性を活かした情報を集めたネットへと変身する予定なのだ。以下、その内容を、多分に推測を交えながら説明していこうと思う。

♨ついに始動!? お湯ネット

いよいよ新装オープンを果たしたお湯ネット。キミはもうアクセスしてみたかな？　なんて白々しい文句を書いたあとで白状するが、じつはこの記事を書いているのはまだ開業前の時点なのである。というわけで、これから書く内容については多分に希望的観測が含まれている、ということをご了承願いたいのですよ。そんなわけで、どうも、ごめんなさい。

♠みなさまのお越しをお待ちしています。

えーと、現時点で決まっているサービスを紹介すると、2月号の本誌新作ソフト発売スケジュール表の欄でも触れられているとおり、発売日情報ボードを新設することにしたのだ。他のどこよりも早い新作ソフト情報が手に入るようになるわけだ。担当の福田プルーニーが責任を持って情報を書き込んでくれることでありましょう。ええ、きっと。

以下、おもちつく、もとい、思いつくままに書き並べていくと、ヲタッキー鹿野の新作ゲームミュージックアルバム情報コーナーとか、ソフトウェアレビューコーナーとか、MSX関係の質問に答えるテクニカル情報コーナーとか、ぎーちやロロオ、ロンドン小林らのダジャレが火を噴くバカコーナーとか、えーと、とにかく、まさに雑誌を読んでいるかのようなネットワークにしようと、もくろんでいるわけです。希望的観測ですが。

さて、ほかにもいろいろ考えたんだけど、現状ではこれくらいが精いっぱい、ってところかな。なにかいいアイデアが思い浮かんだら、お湯ネットに書き込むなり、編集部へはがきを送るなりしてくれ。編集部内でじっくりと検討して、実現可能なものについてはできるだけカタチにしていきたいと思っている。それじゃみんな、よろしくね。

回線番号はコレダ！ ▶ ☎03-3796-1941

鹿野司の

人工知能うんちく話

第23回　準結晶の巻

結晶というと、雪の結晶とか、愛の結晶(ちょっと意味が違うかな)ぐらいしか思いつかない。けれど、人工的に作られたアモルファス(非晶質)金属以外のほとんどの金属は結晶構造になっているらしい。で、今回は、そのどちらにも属さない"準結晶"のお話なのだ。

この世の中には、明々白々で、絶対に間違うはずがないとみんなが信じきっていたことが、ある日突然ひっくり返されてしまう、なんてことが本当にあるもんだ。

1984年に、結晶学の分野で行なわれた発見は、まさにそういった類の大事件だった。今回はこの発見にまつわる話をしたいのだけれど、その前にまず、結晶とはなにかということを説明しておこう。

ぼくたちの身の回りにある物質の性質を決める重要な要素のひとつに、結晶構造ってのがある。

で、この見方でモノを分類すると、この世には"結晶"と"アモルファス(非晶質)"の2種類の物質状態があるというのが、結晶学の基本なんだよね。

ここでいう結晶とは、その物質を形作っている原子が、規則正しく並んでいる状態をいう(ぼくは昔、結晶っていうのは、水晶とか宝石とか氷砂糖みたいに、なんか透明っぽいものかなあと漠然と思っていたことがあった。だけど、透明さと結晶とは、じつはぜんぜん関係ないんだよね。その証拠に、身の回りにある金属は、人工的にアモルファスにしていない限り、すべて結晶になっている)。

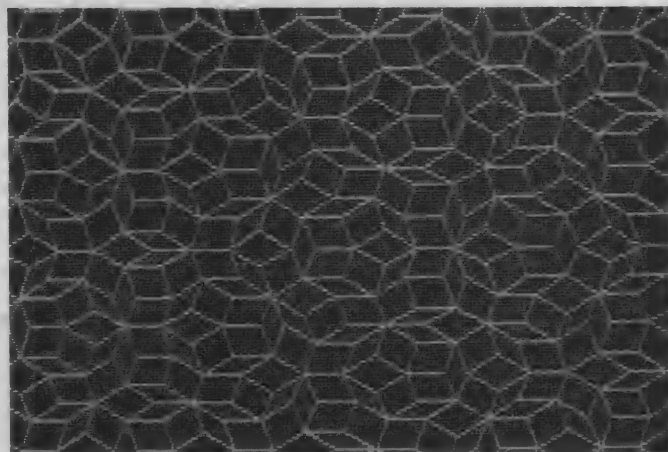
結晶構造の様子は、ジャングルジムのようなものを想像してみるとわかりやすい。ジャングルジムっていうのは、小さな立方体の骨組みがいくつも繋がって、全体の形を作っているよね。

これと同じように、結晶も原子がいくつか集まった(立方体なら当然8個)単位胞というものを考えて、それが上下左右にたくさん積み重なったのが、大きな結晶だと考える。まあ、一般的な結晶では、単位胞の形は、マッチ箱をひしゃげたような、平行六面体のことが多いけどね。

この結晶に対して、アモルファスというのは、物質をミクロの目で見たとき、原子や分子の並びかたが何の規則性もなく、ぐちゃぐちゃになっているような物質の状態のことだ。たとえばガラスなんかは、このタイプの代表的なもので、ようするに、固体ではあるけど、液体に近い性質をもった物質の状態なんだよね。

実際、ガラスはものすごーく粘っこい液体の性質をもっていて、何百年か前に作られた教会のステンドグラスには、ガラスがごくごく僅かずつ流れているせいで、下のほうが少し分厚くなっているものなんてのがあるんだって。

それはともかく、この結晶は、対称性という性質を利用して、分類されるのが普通だ。

つまり、ジャングルジムのように、小さな立方体のホネグミが、

⬆5回対称性を持つ、ペンローズのタイル貼り。プログラムは111ページに掲載。

たくさん寄せ集められた結晶格子を考えてみると、これは上下左右前後のどちらに平行移動しても、ぴったり重ねあわせることができるよね。こういうのを並進対称性というんだけど、結晶は基本的にすべてこの性質を持っているとされている。

一方、結晶にはもうひとつ、回転対称性という性質がある。

たとえば立方体の上の面の中央から、下の面の中央まで通る直線を考えると、立方体はこの線の回りに90度、180度、270度、360度と、1回転する間に4回、もとの立方体と重なりあうよね。こういうものを、4回対称性という。

また、同じ立方体でも、対称軸を変えると、べつの対称性が現われる。そのひとつは3回対称性で、立方体の中央の点と、向かい合った頂点どうしを結んだ軸の回りに立方体を回転させてみると、1回転する間に3回だけ、ぴったりと重なりあうことがわかる。

さらに、立方体の中央の点と、向かい合った辺の中央の点を結んだ線を軸にすると、ここには2回対称性が現われる。

こういう対称性を利用して、結晶は分類されるんだけど、この結晶の回転対称性は、1、2、3、4、6回の5通りしかありえないというのが、結晶学の基本中の基本なんだよね。

なぜかというと、この5種類の回転対称性以外の回転対称性をもった立体図形では、空間を隙間な

く埋め尽くすことは絶対にできないからだ。

たとえば5回対称性を示す立体といえば、2次元の正五角形があらわれるような図形、たとえば正十二面体や、正二十面体になるんだけど、これを単位胞にしては、どう組み合わせようが、隙間があいてしまうもんね。ようするに、結晶学では5回対称性をもった図形なんて、絶対に存在し得ないというのが常識だったわけだ。まあ、これは誰もが納得できる自明の事だったといっていい。

ところが、1984年にアルミニウムとマンガンの合金の電子線解析像を撮影したシュヒトマン、ブレッヒ、カーンの3人は、その絶対に存在するはずのない、5回対称性がそこに写っていることに気がついたんだよね。

この回折像というのは、何かの物質にX線や電子線を当てたとき、その物質の内部を通り抜けたX線や電子線が、一定の法則で曲げられた結果できる映像だ。

この像が、たとえばぼんやりぼやけた同心円状に見えたとしたら、それはアモルファス状態の物質ということになる。また、切れ切れのくっきりした同心円なら、微小な結晶の粉末が集まったものや多結晶の物質だ。

そして、単結晶状態の物質を撮影したときは、たくさんの点々がその結晶の持つ対称性と同じパターンで写るんだよね。

この回折像の、きれいな点々のパターンは、たくさんの結晶胞が広い範囲にわたって規則正しく並んでいるときだけに生じるものだ。だから、従来の結晶学者たちは、回折像のパターンを見さえすれば、その物質がどんな結晶構造をもっているかを知ることができると確信していたんだよね。

ところが、ここにあり得ないはずの5回対称性を示すパターンが現われてしまった。これはいったいどう解釈したらいいんだろう?

まず、絶対に譲れない事実は、非常に広い範囲にわたって、単位胞にあたるものが秩序的に並んでいなければ、回折像は得られないということだ。しかし、5回対称性が現われるということは、それは結晶ではあり得ない。いったい、結晶でもないのに、長距離にわたって、何かが規則的に並ぶなんてことが可能なのだろうか???

まあ、これは不思議なことは不思議だけど、とにかくそれが見つかってしまったからには、事実を素直に認めるしかない。それまでは、結晶以外には決して規則的な回折像は作られないと思っていたのに、結晶以外のものでも規則的な回折像ができるということがわかってしまったわけだ。

そこで結晶学者たちは、このような物質を、結晶、アモルファスと並ぶ、準結晶という名で呼ぶことにしたんだよね。

それにしても、この準結晶が持っているだろう、結晶とは違った秩序とは一体なんなのだろうか。

その解答のヒントは、物理学者のペンローズが考えた、非周期タイル貼り問題の中にあった。

この非周期タイル貼りというのは、何種類かの基本的な形のタイルを組み合わせて、平面を隙間なく埋め尽くしたとき、平面のどの部分をとっても、他の部分とは重ね合わさらないようにできるかという問題だった。

ペンローズはこの問題を考えていくうちに、最終的に2種類の菱形のタイル(内角が72度と108度のものと、内角が144度と36度のもの)を使って、こういう非周期タイル貼りが可能だということを見つけたんだよね。

しかも、このタイル貼りのおもしろいところは、所々に5回対称性が現われるということと、狭い領域のタイルの貼り方が、より広い領域のタイルの貼り方の手本になっている……つまりフラクタル図形のような自己相似性をもっていることだ。

このペンローズのタイル貼りは2次元の平面でのことなんだけど、これを3次元に拡張して、2種類の平行菱面体を組み合わせていくと、3次元空間を完全に埋め尽くすことができる。しかも、そこには5回対称性が現われるんだよね。また、この立体がフラクタル的な性質をもっていることも、ペンローズタイル貼りと同じだ。

結局、準結晶はこのペンローズタイル貼りの3次元版にほかならないということが明らかになっている。そして、準結晶がフラクタル的な性質を持つ理由は、準結晶の成長のしかたが、自己相似的なプロセスで出来上がってくるからだと考えられている。

今では、この準結晶の仲間と思しきものとして、8回、10回、12回の回転対称パターンが見つかっていて、この世には思っていたより豊かな準結晶の世界があるという認識が広がりつつある。また、準結晶には特定の方向に磁化しやすいという事がないので、磁性材料としての応用や、格子欠陥が伝わりにくいので硬く、超微粒子が作れるのではないか、あるいは電流の抵抗が温度によって変わらないので、抵抗材料への応用など、さまざまな新素材への応用も期待され始めている。

編集部制作

非周期模様作成プログラム

このコーナーでは、鹿野先生の話に登場した興味深い事柄をじっさいにMSXでプログラム化を試みる。今回はペンローズのタイル模様をMSXで描いてみることにしよう。とてもキレイな図形なので、一見の価値ありだぞ。

ペンローズのタイル模様に関しては、鹿野先生の話に詳しく紹介されているけど、ちょこっとおさらいをしておこう。

イギリスの物理学者、ロジャー・ペンローズは〝数種類の図形で非周期的に平面を隙間なく埋め尽くす〟という問題に取り組んでいた。ここで重要なのは、〝非周期〟ということ。たとえば、タイルといえば、お風呂場なんか一面にタイルが敷き詰められているよね。でも、四角い1種類のタイルだったら、規則正しく周期的に並んでいる。また、2種類以上のタイルを使った場合、ムチャクチャに並べれば、確かに非周期的ではあるけれど、どうしても隙間ができてしまうわけだ。

ところが、ペンローズは、2種類のタイルで平面を非周期的に埋め尽くすことを考え出した。のちに、この図形が5次元超立方格子の断面になっていることをド・ブラインという人が発見したり、この図形によって金属結晶における5回対称性を理解できることが示されたりして、ペンローズは一躍、有名人になってしまったわけだ。

さて、プログラムでは、1110行の変数NGの値を変えることで4次元から7次元までの超立方格子から2次元非周期模様を作成する。

3次元の立方格子というのは、箱に入っている角砂糖を想像してくれ。これを斜めにスパッと切ると3本の平行線で成り立っていることがわかるはず。同じように4次元の角砂糖がいっぱい詰まった箱を斜めにスパッと切ると4本の平行線で構成されているはず。n次元の超立方格子の断面なら、n本の平行線があるわけね。

この平行線によって囲まれた部分がどの単位格子(ひとつの角砂糖)に含まれているかという情報をもとに、これを2次元の平面上に写しとっていく。

具体的なアルゴリズムとしては、

①ある1点が何本の平行線で囲まれているかを調べる。
②囲まれている平行線に対して垂直に一定の長さだけ線を引く。
③手順②によって引かれた、それぞれの線の先端から手順①、②、③を繰り返す。

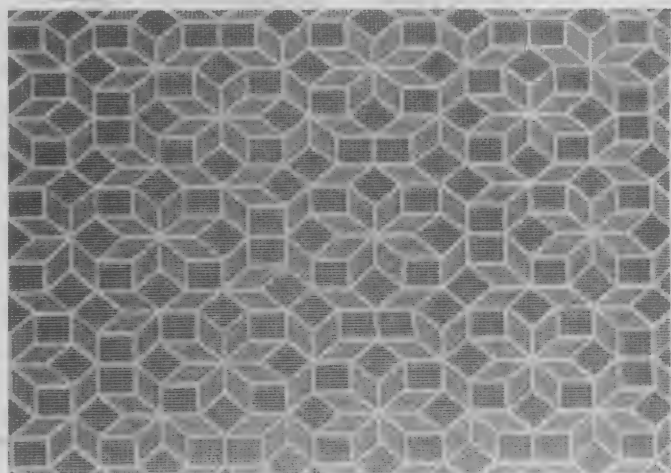
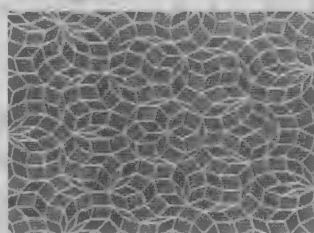
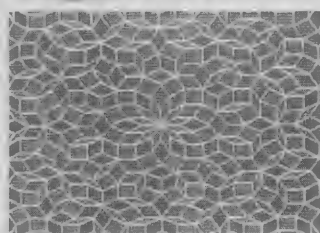
ま、ハッキリ言って、非常に数学的でムズカシイ。興味のある人は下記の文献を参考にしてほしい。今回、紹介したグリッド法による非周期模様作成プログラムのほかにも、いくつかのプログラムとアルゴリズムが詳しく紹介されている。対応機種は、PC-9801だが、BASICを理解できる人ならMSXに移植することも可能だ。

●参考文献
「4次元グラフィクス」
宮崎興二/石原慶一 著
定価4635円[税込]
〒162 東京都新宿区小川町6-29
朝倉書店☎03-3260-0141

4次元

6次元

7次元

変数表

変数	内容
NG	表示する超立方体の次元数
(XZ, YZ)−(AX, AY)	表示する2点の論理座標
FNX( ), FNY( )	論理座標を実座標に変換する関数
N2	超立方体の最大次元数
N3	座標を保存するスタック領域の大きさ
XX( ), YY( )	単位ベクトル(直線を表示するときの基本となる直線の方向)
KT	タイルを塗りつぶす色

非周期模様作成プログラム

```
1000 DEFINT I-N:N2=7:N3=200
1010 DIM KJ(N2,N3),KK(N2,N3),G(N2-1)
1020 DIM ID(N2*2-1),ZX(N2-1),ZY(N2-1),K(N2-1)
1030 DIM D(N2*N2-N2-1),ML(N2*2-1)
1040 DIM XX(N2*2-1,1),YY(N2*2-1,1)
1050 DEF FNFX(I,J,A,B)=(ZY(J)*A-ZY(I)*B)/D(I*NG+J)
1060 DEF FNFY(I,J,A,B)=(ZX(I)*B-ZX(J)*A)/D(I*NG+J)
1070 DEF FNFK(I,J,K)=KK(I,J)-G(I)-K
1080 DEF FNX(X)=20*X+256
1090 DEF FNY(Y)=106-10*Y
1100 SCREEN 7,0:COLOR 15,1,1:CLS:COLOR=(9,0,7,0):C
OLOR=(7,0,0,7)
1110 NG=5
1120 FOR I=0 TO 2*N2-1 STEP 2
1130 ID(I)=I+1:ID(I+1)=I
1140 NEXT I
1150 KS=NG MOD 2
1160 P=(1+KS)*ATN(1)*4/NG
1170 FOR I=0 TO NG-1
1180 ZX(I)=COS(I*P):ZY(I)=SIN(I*P)
1190 IF KS=1 THEN G(I)=1/NG ELSE G(I)=.5
1200 NEXT I
1210 XA=0:YA=0
1220 FOR I=0 TO NG-1:KJ(I,0)=INT(G(I))+1
1230 IF G(I)<0 THEN KJ(I,0)=KJ(I,0)-1
1240 XA=XA+KJ(I,0)*ZX(I):YA=YA+KJ(I,0)*ZY(I)
1250 NEXT I
1260 L1=0:KJ(NG,0)=0
1270 FOR J1=0 TO NG-2
1280 FOR J2=J1+1 TO NG-1
1290 D(J1*NG+J2)=ZX(J1)*ZY(J2)-ZX(J2)*ZY(J1)
1300 NEXT J2,J1
1310 L=L1
1320 FOR I=0 TO L
1330 FOR J=0 TO NG
1340 KK(J,I)=KJ(J,I)
1350 NEXT J,I
1360 L1=-1
1370 FOR JJ=0 TO L
1380 XZ=-XA:YZ=-YA
1390 FOR I=0 TO NG-1
1400 XZ=XZ+KK(I,JJ)*ZX(I)
1410 YZ=YZ+KK(I,JJ)*ZY(I)
1420 NEXT I
1430 XX(0,0)=FNFX(0,1,FNFK(0,JJ,0),FNFK(1,JJ,0))
1440 YY(0,0)=FNFY(0,1,FNFK(0,JJ,0),FNFK(1,JJ,0))
1450 XX(0,1)=FNFX(0,1,FNFK(0,JJ,0),FNFK(1,JJ,1))
1460 YY(0,1)=FNFY(0,1,FNFK(0,JJ,0),FNFK(1,JJ,1))
1470 XX(1,0)=FNFX(0,1,FNFK(0,JJ,1),FNFK(1,JJ,0))
1480 YY(1,0)=FNFY(0,1,FNFK(0,JJ,1),FNFK(1,JJ,0))
1490 XX(1,1)=FNFX(0,1,FNFK(0,JJ,1),FNFK(1,JJ,1))
1500 YY(1,1)=FNFY(0,1,FNFK(0,JJ,1),FNFK(1,JJ,1))
1510 XX(2,0)=XX(0,0):YY(2,0)=YY(0,0)
1520 XX(2,1)=XX(1,0):YY(2,1)=YY(1,0)
1530 XX(3,0)=XX(0,1):YY(3,0)=YY(0,1)
1540 XX(3,1)=XX(1,1):YY(3,1)=YY(1,1)
1550 FOR II=0 TO 2*NG-1
1560 IF II<=3 THEN ML(II)=1 ELSE ML(II)=0
1570 NEXT II
1580 FOR J1=2 TO NG-1
1590 I0=0:I1=0
1600 FOR J2=0 TO J1*2-1
1610 IF ML(J2)=0 THEN GOTO 1800
1620 D0=XX(J2,0)*ZX(J1)+YY(J2,0)*ZY(J1)
1630 D1=XX(J2,1)*ZX(J1)+YY(J2,1)*ZY(J1)
1640 K1=D0<FNFK(J1,JJ,0):K2=D1<FNFK(J1,JJ,0)
1650 IF NOT(K1 OR K2) THEN ML(J2)=0 :GOTO 1800
1660 IF K1 AND K2 THEN GOTO 1720
1670 J3=J2¥2:J4=J2 MOD 2
1680 XX(J2,-K1)=FNFX(J3,J1,FNFK(J3,JJ,J4),FNFK(J1,
JJ,0))
1690 YY(J2,-K1)=FNFY(J3,J1,FNFK(J3,JJ,J4),FNFK(J1,
JJ,0))
1700 XX(J1*2,I0)=XX(J2,-K1):YY(J1*2,I0)=YY(J2,-K1)
1710 IF I0=0 THEN I0=1 ELSE ML(J1*2)=1
1720 K1=D0>FNFK(J1,JJ,1):K2=D1>FNFK(J1,JJ,1)
1730 IF NOT(K1 OR K2) THEN ML(J2)=0 :GOTO 1800
1740 IF K1 AND K2 THEN GOTO 1800
1750 J3=J2¥2:J4=J2 MOD 2
1760 XX(J2,-K1)=FNFX(J3,J1,FNFK(J3,JJ,J4),FNFK(J1,
JJ,1))
1770 YY(J2,-K1)=FNFY(J3,J1,FNFK(J3,JJ,J4),FNFK(J1,
JJ,1))
1780 XX(J1*2+1,I1)=XX(J2,-K1):YY(J1*2+1,I1)=YY(J2,
-K1)
1790 IF I1=0 THEN I1=1 ELSE ML(J1*2+1)=1
1800 NEXT J2,J1
1810 NS=-1
1820 FOR II=0 TO NG*2-1
1830 NS=-NS
1840 IF ML(II)=0 THEN GOTO 2190
1850 IQ=KK(NG,JJ) AND 2^ID(II)
1860 IF IQ<>0 THEN GOTO 2190
1870 IO=II¥2
1880 AX=XZ+NS*ZX(IO):AY=YZ+NS*ZY(IO)
1890 IF ABS(AX)>11 OR ABS(AY)>9 THEN GOTO 2190
1900 LINE(FNX(XZ),FNY(YZ))-(FNX(AX),FNY(AY)),15
1910 FOR I=0 TO NG-1
1920 K(I)=KK(I,JJ):IF I=IO THEN K(I)=K(I)+NS
1930 NEXT I
1940 IF L1=-1 THEN GOTO 2140
1950 FOR J=0 TO L1
1960 FOR I=0 TO NG-1
1970 IF KJ(I,J)<>K(I) THEN GOTO 2130
1980 NEXT I
1990 N4=-1:ZM=-1
2000 FOR I=0 TO NG*2-1
2010 N4=-N4
2020 IF (KJ(NG,J) AND 2^I)=0 THEN GOTO 2050
2030 ZN=N4*NS*(ZX(I¥2)*ZX(IO)+ZY(I¥2)*ZY(IO))
2040 IF ZN>ZM THEN ZM=ZN:IJ=I¥2:N1=N4
2050 NEXT I
2060 XB=AX-.5*(N1*ZX(IJ)+NS*ZX(IO))
2070 YB=AY-.5*(N1*ZY(IJ)+NS*ZY(IO))
2080 IF ZM=0 THEN AC=2*ATN(1) ELSE AC=ATN(SQR(1-ZM
*ZM)/ABS(ZM))
2090 KT=INT(AC*NG/4/ATN(1)+.5)
2100 PAINT(FNX(XB),FNY(YB)),KT+6,15
2110 KJ(NG,J)=KJ(NG,J)+2^II
2120 GOTO 2190
2130 NEXT J
2140 L1=L1+1:IF L1>N3 THEN STOP
2150 FOR I=0 TO NG-1
2160 KJ(I,L1)=K(I)
2170 NEXT I
2180 KJ(NG,L1)=2^II
2190 NEXT II,JJ
2200 IF L1 <> -1 THEN 1310
2210 COLOR ,,15:A$=INPUT$(1)
2220 END
```

ラッキーの

プログラミングに夢中!

編集者に「4月号で終わらせないとだめだよ。ぷんぷん」と尻を叩かれながら、ひたすら突き進んでいるRPG作り。今月はガンガンとプログラムを掲載し、強引に完成を急ごうという暴挙に出た。細かい説明は全部省いてしまうから、変数リストとサブルーチンリストをたよりに、各自解析すること。

List1 各町を振りわける

```
6 DIM TW$(6),TH(6)
11 TW=Ø
17 RESTORE 32ØØØ:FOR I=Ø TO 6:READ TW$(I
),TH(I):NEXT I
7Ø4Ø IF Y=8 THEN TW=Ø:GOTO 71ØØ
7Ø5Ø IF Y=13 THEN TW=1:GOTO 71ØØ
7Ø6Ø IF Y=38 THEN TW=2:GOTO 71ØØ
7Ø7Ø IF Y=19 THEN TW=3:GOTO 71ØØ
7Ø8Ø IF Y=21 THEN TW=4:GOTO 71ØØ
7Ø9Ø IF Y=57 THEN TW=5 ELSE TW=6
71ØØ LOCATE 1,1:PRINT TW$(TW);
753Ø M$="ﾋﾄﾊﾞﾝ"+STR$(TH(TW))+"GOLDﾃﾞｽ.":
GOSUB 3ØØØ:M$="ｵﾄﾏﾘﾆ ﾅﾘﾏｽｶ?":GOSUB 3ØØØ
758Ø IF GP<TH(TW) THEN M$="ｻﾞﾝﾈﾝﾃﾞｽｶﾞ ｵｶ
ﾈｶﾞﾀﾘﾅｲﾖｳﾃﾞｽ.":GOSUB 3ØØØ:GOTO 71ØØ
759Ø M$="ﾃﾞﾊ ｺﾞﾕｯｸﾘ･･･":GOSUB 3ØØØ:GP=GP
-TH(TW):HP=HM
32ØØØ 'ﾏﾁ ﾃﾞｰﾀ  NAME     ﾔﾄﾞﾔ
32Ø1Ø DATA ｷｬｯｽﾙｼﾞｮｳ,   5
32Ø2Ø DATA ｵﾓﾃｻﾝﾄﾞｰﾑ,   15
32Ø3Ø DATA ﾅｶﾞﾀｳﾝ,      3Ø
32Ø4Ø DATA ｲﾁｶﾞﾔｰﾄﾞ,    75
32Ø5Ø DATA ｲｲﾀﾞﾊﾞｼﾃｨ,   15Ø
32Ø6Ø DATA ｲｹﾌﾞｸﾛｰﾄﾞ,   3ØØ
32Ø7Ø DATA ﾀﾜｰﾉﾄｳ,      Ø
```

List2 アイテムショップ作成

```
1 CLEAR 1ØØØ,&HD7FF
4 DEFINT A-Z:DIM MB$(5),MA$(63),ME$(63),
IN$(15),IP(15),IT(7),EU(35)
5 DIM EN$(1Ø),EH(1Ø),ES(1Ø),EF(1Ø),ED(1Ø
),EX(1Ø),EG(1Ø)
6 DIM TW$(6),TH(6),TF$(6),IL(11)
12 RESTORE 3ØØØØ:FOR I=Ø TO 15:READ IN$(
I),IP(I):NEXT
13 IM=Ø
17 RESTORE 32ØØØ:FOR I=Ø TO 6:READ TW$(I
),TH(I),TF$(I):NEXT I
721Ø IB=Ø:GOSUB 79ØØ
722Ø FOR I=Ø TO 11:IF MID$(TF$(TW),I+1,1
)="1" THEN IL(IB)=I:IB=IB+1
723Ø NEXT I
724Ø M$="ﾄﾞｳｸﾞﾔﾍ ﾖｳｺｿ.":GOSUB 3ØØØ
725Ø IF IB=Ø GOTO 73ØØ
7255 M$="ｺﾞﾖｳﾊ ﾅﾝﾃﾞｽｶ?":GOSUB 3ØØØ
726Ø LOCATE 1,3:PRINT"  ｳﾙ"
727Ø LOCATE 1,4:PRINT"  ｶｳ"
728Ø CY=Ø:CX=1:CA=3:CM=1:GOSUB 15ØØ
729Ø ON C+1 GOTO 749Ø,73ØØ,739Ø
73ØØ IF IM=Ø THEN M$="ﾅﾆﾓ ｵﾓﾁﾃﾞ ﾅｲﾖｳﾃﾞｽｶ
ﾞ.":GOSUB 3ØØØ:GOTO 744Ø
73Ø5 GOSUB 79ØØ:M$="ﾅﾆｦ ｳﾘﾆﾅﾗﾚﾏｽｶ?":GOSU
B 3ØØØ
731Ø GOSUB 33ØØ:IF C=Ø GOTO 744Ø
732Ø A=INT(IP(IT(C-1))/2):M$=IN$(IT(C-1)
)+"ﾊ"+STR$(A)+"GOLDﾃﾞ ｵﾋｷﾄﾘｼﾏｽ.":GOSUB 3
ØØØ
733Ø M$="ﾖﾛｼｲﾃﾞｽｶ?":GOSUB 3ØØØ
734Ø LOCATE 1,3:PRINT"  ﾊｲ"
735Ø LOCATE 1,4:PRINT"  ｲｲｴ"
736Ø CY=Ø:CX=1:CA=3:CM=1:CC=C:GOSUB 15ØØ
737Ø GOSUB 34ØØ:GOSUB 79ØØ:IF C=1 THEN C
=CC:GOSUB 47ØØ:GP=GP+A:GOSUB 36ØØ:M$="ｱﾘ
ｶﾞﾄｳ ｺﾞｻﾞｲﾏｼﾀ.":GOSUB 3ØØØ
738Ø GOTO 744Ø
739Ø GOSUB 79ØØ:M$="ﾅﾆｦ ｵｶｲｱｹﾞ ﾆﾅﾘﾏｽｶ?":G
OSUB 3ØØØ
74ØØ FOR I=1 TO IB:LOCATE 1,I+2:PRINT IN
$(IL(I-1))+SPACE$(1Ø-LEN(IN$(IL(I-1))));
MID$(STR$(IP(IL(I-1))),2);:NEXT I
741Ø CY=Ø:CX=Ø:CA=3:CM=IB-1:GOSUB 15ØØ
742Ø IF GP<IP(IL(C-1)) THEN M$="ｻﾞﾝﾈﾝﾃﾞｽ
ｶﾞ ｵｶﾈｶﾞﾀﾘﾏｾﾝ.":GOSUB 3ØØØ:GOTO 744Ø
```

バグを発見してしまった

先月号までに作成したリストにバグがあった。6020行の、

……RND(1)＊ES(ES)＊.1)

という部分は、

……RND(1)＊ES(EN)＊.1)

の間違い。これではゲーム途中で〝Subscript out of range〟のエラーを出して、プログラムが中断してしまう。失敗失敗。サクサクっと直しておいてね。

と、バグ情報をお知らせしたところで、いつもより文章スペースが少ないので、何事もなかったかのように続きを進めよう。

まずはリスト1の町処理の続き。各町によって名前を変え、宿屋の

料金を変えるとこまで作ってみた。町に入ったときのY座標で、どの町かを判定している。

そしてリスト2で、各町のアイテムショップの処理を作ろうとしたら……、ここでまたメモリー不足にぶち当たってしまった。仕方ないので、今度はCLEAR文を深く取ることにする。ドライブを4つ使っている人や、内部1ドライブに外部1ドライブを増設している人は、ディスクのワークエリアと重なって、プログラムが暴走するかもしれない。危険なので、外せるドライブは外して使うこと。

というわけで、メモリー不足対策その2と、ショップでのアイテムの〝売り〟、〝買い〟の要素を加えたものがリスト2。町データの中にある〝アイテムフラグ〟は、各町で何番のアイテムを売っているかを記したものだ。一番左がアイテム番号0で、右端が12ね。

おっと、このままでは、キャラクター設定の〝RPGCHR.BAS〟のプログラムから、〝RPGMAIN.BAS〟を自動的にロードすることができない。メモリー不足のためだ。そこで、RPGCHR.BASの20行を、以下のように変更しよう。

20 clear 1000,&hd7ff:run"rpgmain.bas"

アイテム処理あれこれ

ここまで、やくそう以外のアイテムはほったらかしにしてきたが、〝魔法の塩〟の処理を作ることにする。これは、最後に立ち寄った町に戻るという設定なので、町の座標を持たないといけない。それにともない、町に入ったときに、どの町かをチェックする部分も変更したのが、リスト3だ。

町に戻る処理ができたのだから、

```
7421 IF IM=8 THEN M$="ﾓﾁﾓﾉｶﾞ ｲｯﾊﾟｲﾉ ﾖｳﾃﾞｽ.":GOSUB 3000:M$="ｳﾙｶ ｽﾃﾙｶｼﾃｸﾀﾞｻｲ.":GOSUB 3000:GOTO 7440
7422 GOSUB 7900:M$=IN$(IL(C-1))+"ﾃﾞ ﾖﾛｼｲﾃﾞｽﾈ?":GOSUB 3000
7424 LOCATE 1,3:PRINT"  ﾊｲ"
7426 LOCATE 1,4:PRINT"  ｲｲｴ"
7428 CY=0:CX=1:CA=3:CM=1:CC=C:GOSUB 1500
7430 IF C=1 THEN IT(IM)=IL(CC-1):IM=IM+1:GP=GP-IP(IL(CC-1)):GOSUB 3200:GOSUB 3600:M$="ｱﾘｶﾞﾄｳ ｺﾞｻﾞｲﾏｼﾀ.":GOSUB 3000
7440 GOSUB 7900:M$="ﾎｶﾆ ｺﾞﾖｳﾊ ｱﾘﾏｽｶ?":GOSUB 3000
7450 LOCATE 1,3:PRINT"  ﾊｲ"
7460 LOCATE 1,4:PRINT"  ｲｲｴ"
7470 CY=0:CX=1:CA=3:CM=1:GOSUB 1500
7480 GOSUB 7900:IF C=1 GOTO 7255
7490 M$="ﾏﾀﾉ ｵｺｼｦ ｵﾏﾁｼﾃｵﾘﾏｽ.":GOSUB 3000:GOTO 7100
7610 M$="ｵﾊﾖｳ ｺﾞｻﾞｲﾏｽ.":GOSUB 3000:M$="ｷｦﾂｹﾃ ｲｯﾃﾗｯｼｬｲﾏｾ.":GOSUB 3000:GOTO 7100
7900 FOR I=3 TO 10:LOCATE 0,I:PRINT SPACE$(16);:NEXT I:RETURN
30000 ' ITEM NAME        PRICE
30005 DATA やくそう,        5
30010 DATA やくそう2,       30
30015 DATA やくそうturboR,  200
30020 DATA まほうのしお,    50
30025 DATA ぬののまわし,    10
30030 DATA かわのまわし,    50
30035 DATA てつのまわし,    300
30040 DATA ひかりのまわし,  2000
30045 DATA ぐんて,          20
30050 DATA メリケンサック,  100
30055 DATA てつのつめ,        500
30060 DATA ひかりのはりて,    3000
30065 DATA ピースのペンダント,0
30070 DATA よび,              0
30075 DATA よび,              0
30080 DATA よび,              0
32000 'ﾏﾁ ﾃﾞｰﾀ  NAME       ﾔﾄﾞﾔ    ｱｲﾃﾑ ﾌﾗｸﾞ
32010 DATA ｷｬｯｽﾙｼﾞｮｳ,      5,      100010001000
32020 DATA ｵﾓﾃｻﾝﾄﾞｰﾑ,      15,     100111001000
32030 DATA ﾅｶﾞﾀｳﾝ,         30,     110101001100
32040 DATA ｲﾁｶﾞﾔｰﾄﾞ,       75,     110101100100
32050 DATA ｲｲﾀﾞﾊﾞｼﾃｨ,      150,    111100100110
32060 DATA ｲｹﾌﾞｸﾛｰﾄﾞ,      300,    011100010001
32070 DATA ﾀﾜｰﾉﾄｳ,         0,      000000000000
```

List3 "まほうのしお"の処理

```
6 DIM TW$(6),TH(6),TF$(6),IL(11),TX(6),TY(6)
9 X=54:Y=8:WY=18:HP=20:HM=HP:ST=2:DF=2:DX=2:LV=1:EX=0:GP=1000:GOSUB 3600
17 RESTORE 32000:FOR I=0 TO 6:READ TW$(I),TH(I),TF$(I),TX(I),TY(I):NEXT I
4230 ON IT(C-1)+1 GOTO 4240,4270,4280,4300,4290,4290,4290,4290,4290,4290,4290,4290,4290
4300 PLAY"V15L1604C05C06C04C#05C#06C#04D05D06D04D#05D#06D#
4310 FOR I=1 TO 200:COLOR ,,7:COLOR ,,0:NEXT I:X=TX(TW)+1:Y=TY(TW):GOSUB 5000
4320 GOSUB 4700:GOSUB 3400:GOTO 4000
7040 FOR I=0 TO 5
7050 IF Y=TY(I) THEN TW=I:GOTO 7100
7060 NEXT I:TW=6
7070 'ｹｽ
7080 'ｹｽ
7090 'ｹｽ
7400 FOR I=1 TO IB:LOCATE 1,I+2:PRINTIN$(IL(I-1))+SPACE$(10-LEN(IN$(IL(I-1))));MID$(STR$(IP(IL(I-1))),2);:NEXT I
32010 DATA ｷｬｯｽﾙｼﾞｮｳ,    5,     100010001000,53,8
32020 DATA ｵﾓﾃｻﾝﾄﾞｰﾑ,    15,    100111001000,9,13
32030 DATA ﾅｶﾞﾀｳﾝ,       30,    110101001100,9,38
32040 DATA ｲﾁｶﾞﾔｰﾄﾞ,     75,    110101100100,51,19
32050 DATA ｲｲﾀﾞﾊﾞｼﾃｨ,    150,   111100100110,58,21
32060 DATA ｲｹﾌﾞｸﾛｰﾄﾞ,    300,   011100010001,22,57
32070 DATA ﾀﾜｰﾉﾄｳ,       0,     000000000000,10,52
```

List4 死んだときの処理

```
2055 IF HP<=0 THEN HP=0
2065 IF HP=0 GOTO 3700
3700 'ｼﾝﾀﾞ ｼｮﾘ
3710 COLOR ,,8:M$="ｱﾅﾀﾊ ｼﾝﾃﾞｼﾏｯﾀ･･･":GOS
UB 3000:GOSUB 3100
3720 GP=INT(GP/2):X=TX(TW)+1:Y=TY(TW):HP
=HM:GOSUB 5000
3730 COLOR ,,0:GOSUB 3600:RETURN
```

List6 バランス調整用裏技

```
1 CLEAR 1000,&HDBFF
4001 A$=INKEY$
4002 IF A$="1" THEN GP=GP+1000:GOSUB 360
0:GOTO 4010
4003 IF A$="2" THEN HP=HM:GOSUB 3600:GOT
O 4010
4004 IF A$="3" THEN EX=EU(LV-1):GOSUB 36
00
```

List5 アイテムを装備する

```
4 DEFINT A-Z:DIM MB$(5),MA$(63),ME$(63),
IN$(12),IP(12),IE(12),IT(7),EU(35)
12 RESTORE 30000:FOR I=0 TO 12:READ IN$(
I),IP(I),IE(I):NEXT
1000 '
1500 '
2005 GOSUB 10000
2250 A=INT(RND(1)*6)+3:M$="ﾂﾖｻｶﾞ "+STR$(A
)+"ｱｶﾞｯﾀ!":ST=ST+A:GOSUB 3000:GOSUB 3100
2700 '
2730 ON IT(C-1)+1 GOTO 2740,2770,2780,27
90,2790,2790,2790,2790,2790,2790,2790,27
90,2790
3000 '
3200 '
3300 '
3400 '
3700 '
4200 '
4230 ON IT(C-1)+1 GOTO 4240,4270,4280,43
00,4290,4290,4290,4290,4290,4290,4290,42
90,4290
4500 '
4530 ON IT(C-1)+1 GOTO 4540,4540,4540,45
40,4570,4570,4570,4570,4560,4560,4560,45
60,4550
4560 ST=ST-IE(IT(C-1)):GOSUB 3600:GOTO 4
540
4570 DF=DF-IE(IT(C-1)):GOSUB 3600:GOTO 4
540
4700 '
4800 '
6000 '
6080 '
7000 '
7170 GOSUB 7900:GOSUB 10000:GOSUB 5000:G
OTO 4000
7200 '
7340 CC=C:GOSUB 8000
7350 'ｹｽ
7360 'ｹｽ
7370 GOSUB 3400:GOSUB 7900:IF C=0 GOTO 7
440
7371 IF IT(CC-1)>3 AND IT(CC-1)<8 THEN D
F=DF-IE(IT(CC-1)):GOSUB 3600:GOTO 7373
7372 IF IT(CC-1)>7 AND IT(CC-1)<12 THEN
ST=ST-IE(IT(CC-1)):GOSUB 3600
7373 C=CC:GOSUB 4700:GP=GP+A:GOSUB 3600:
M$="ｱﾘｶﾞﾄｳ ｺﾞｻﾞｲﾏｼﾀ.":GOSUB 3000
7400 FOR I=1 TO IB:LOCATE 1,I+2:PRINTIN$
(IL(I-1))+SPACE$(10-LEN(IN$(IL(I-1))));M
ID$(STR$(IP(IL(I-1))),2);:NEXT I
7401 CY=0:CX=0:CA=3:CM=IB-1:GOSUB 1500
7402 IF C=0 GOTO 7440
7403 IF GP<IP(IL(C-1)) THEN M$="ｻﾞﾝﾈﾝﾃﾞｽ
ｶﾞ ｵｶﾈｶﾞﾀﾘﾏｾﾝ.":GOSUB 3000:GOTO 7440
7404 IF IL(C-1)<4 OR IL(C-1)>7 GOTO 7413
7405 IF IM=0 GOTO 7412
7406 FOR CI=1 TO IM:IF IT(CI-1)<4 OR IT(
CI-1)>7 THEN NEXT CI:GOTO 7412
7407 IF IL(C-1)=IT(CI-1) THEN M$="ﾓｳ ｵﾅｼ
ﾞﾓﾉｦ ﾓｯﾃｵﾗﾚﾙﾖｳﾃﾞｽｶﾞ.":GOSUB 3000:GOTO 74
40
7408 IF IL(C-1)<IT(CI-1) THEN M$="ﾓｯﾄｲｲﾎ
ﾞｳｸﾞｦ ｵﾓﾁｼﾞｬﾅｲﾃﾞｽｶ.":GOSUB 3000:GOTO 744
0
7409 GOSUB 7900:M$=IN$(IL(C-1))+"ﾃﾞｽﾈ":G
OSUB 3000:A=INT(IP(IT(C-1))/2):M$="ﾃﾞﾊ ｲ
ﾏﾓｯﾃｲﾙ "+IN$(IT(CI-1))+"ｦ":GOSUB 3000:M$
=STR$()+"GOLDﾃﾞ ｵﾋｷﾄﾘｼｮｳ.":GOSUB 3000:M$
="ｲｲﾃﾞｽｶ?":GOSUB 3000
7410 CC=C:GOSUB 8000
7411 IF C=1 THEN GP=GP-IP(IL(CC-1))+A:DF
=DF-IE(IT(CI-1))+IE(IL(CC-1)):IT(CI-1)=I
L(CC-1):GOTO 7435 ELSE 7440
7412 GOSUB 7900:M$=IN$(IL(C-1))+"ﾃﾞ ﾖﾛｼｲ
ﾃﾞｽﾈ?":GOSUB 3000:CC=C:GOSUB 8000:IF C=1
 THEN IT(IM)=IL(CC-1):IM=IM+1:GP=GP-IP(I
L(CC-1):DF=DF+IE(IL(CC-1)):GOTO 7435 ELS
E 7440
7413 IF IL(C-1)<8 OR IL(C-1)>11 GOTO 742
2
7414 IF IM=0 GOTO 7421
7415 FOR CI=1 TO IM:IF IT(CI-1)<8 OR IT(
CI-1)>11 THEN NEXT CI:GOTO 7421
7416 IF IL(C-1)=IT(CI-1) THEN M$="ﾓｳ ｵﾅｼ
ﾞﾓﾉｦ ﾓｯﾃｵﾗﾚﾙﾖｳﾃﾞｽｶﾞ.":GOSUB 3000:GOTO 74
40
7417 IF IL(C-1)<IT(CI-1) THEN M$="ﾓｯﾄｲｲﾌ
ﾞｷｦ ｵﾓﾁｼﾞｬﾅｲﾃﾞｽｶ.":GOSUB 3000:GOTO 7440
7418 GOSUB 7900:M$=IN$(IL(C-1))+"ﾃﾞｽﾈ":G
OSUB 3000:A=INT(IP(IT(C-1))/2):M$="ﾃﾞﾊ ｲ
ﾏﾓｯﾃｲﾙ "+IN$(IT(CI-1))+"ｦ":GOSUB 3000:M$
=STR$()+"GOLDﾃﾞ ｵﾋｷﾄﾘｼｮｳ.":GOSUB 3000:M$
="ｲｲﾃﾞｽｶ?":GOSUB 3000
7419 CC=C:GOSUB 8000
7420 IF C=1 THEN IT(CI-1)=IL(CC-1):GP=GP
-IP(IL(CC-1))+A:ST=ST-IE(IT(CI-1))+IE(IL
(CC-1)):GOTO 7435 ELSE 7440
```

プレーヤーが死んだときの処理も作れるハズ。というわけで作ってみたのがリスト4。ヒットポイントが0になっているかをチェックし、死んだら所持金を半分にして、最後に立ち寄った町に戻す。

今回の最大の難関だったのがリスト5。装備品を買ったときに、攻撃力や防御力を変える処理をする部分だ。それにともなって、同じ武器や、持っている武器より弱い武器を買おうとしたときに買えない処理。持っている武器より強い武器を買ったときの、武器の下取り処理。武器を売ったり捨てたりしたときに、増やした攻撃力や防御力をもとに戻す処理なども作る必要が出てくる。

でも、これらを全部正直に作っていたのでは、またまた例のメモリー不足になってしまう。そこで、似たようなプログラムのサブルーチン化や、リマーク(')文を全部消すことで対処した。ふう。

ゲームバランスを直す

ここまででゲーム自体はだいたい完成した。あとはシナリオを追加するだけだけど……その前に、どうもバランスが悪すぎる。〝すりゃーむ〟と戦っても負けてしまうし、かといって一度レベルが上がると、〝コボルド〟に簡単に勝てるようになってしまう。これじゃ、ゲームにならないよね。

そこで、裏技を作って、ちょっとレベルを調整してみよう。リスト6のプログラムを追加すると、数字キーの1を押すことでゴールド1000追加、2でヒットポイント回復、3でレベルアップに必要な経験値の取得が可能になる。この機能を使ってゲームを進めながら、何をどうバランスを取ればいいかを、考えてみることにしよう。

てなとこで、昔とはうってかわって文章の少ないコーナーになってしまったけど、今月はこれまで。来月はゲームバランスを詰めて、オープニングとエンディングを作り、約束どおりゲームを完成させるぞ。完成したリストも一挙に掲載する予定なので、途中から連載を読んだ人もお楽しみに。

```
7421 GOSUB 7900:M$=IN$(IL(C-1))+"ﾃﾞ ﾖﾛｼｲ
ﾃﾞｽﾈ?":GOSUB 3000:CC=C:GOSUB 8000:IF C=1
 THEN IT(IM)=IL(CC-1):IM=IM+1:GP=GP-IP(I
L(CC-1):ST=ST+IE(IL(CC-1)):GOTO 7435 ELS
E 7440
7422 IF IM=8 THEN M$="ﾓﾁﾓﾉｶﾞ ｲｯﾊﾟｲﾉ ﾖｳﾃﾞ
ｽ.":GOSUB 3000:M$="ｳﾙｶ ｽﾃﾙｶｼﾃｸﾀﾞｻｲ.":GOS
UB 3000:GOTO 7440
7423 GOSUB 7900:M$=IN$(IL(C-1))+"ﾃﾞ ﾖﾛｼｲ
ﾃﾞｽﾈ?":GOSUB 3000
7424 CC=C:GOSUB 8000
7426 'ｹｽ
7428 'ｹｽ
7430 IF C=1 THEN IT(IM)=IL(CC-1):IM=IM+1
:GP=GP-IP(IL(CC-1))
7435 GOSUB 3200:GOSUB 3600:M$="ｱﾘｶﾞﾄｳ ｺﾞ
ｻﾞｲﾏｼﾀ.":GOSUB 3000
7440 GOSUB 7900:M$="ﾎｶﾆ ｺﾞﾖｳﾊ ｱﾘﾏｽｶ?":GO
SUB 3000
7450 GOSUB 8000
7460 'ｹｽ
7470 'ｹｽ
7480 GOSUB 7900:IF C=1 GOTO 7255
7500 '
7540 GOSUB 8000
7550 'ｹｽ
7560 'ｹｽ
8000 LOCATE 1,3:PRINT"  ﾊｲ"
8010 LOCATE 1,4:PRINT"  ｲｲｴ"
8020 CY=0:CX=1:CA=3:CM=1:GOTO 1500
30005 DATA やくそう,5,0
30010 DATA やくそう2,30,0
30015 DATA やくそうturboR,200,0
30020 DATA まほうのしお,50,0
30025 DATA ぬののまわし,10,5
30030 DATA かわのまわし,50,20
30035 DATA てつのまわし,300,50
30040 DATA ひかりのまわし,2000,200
30045 DATA ぐんて,20,5
30050 DATA ﾒﾘｹﾝｻｯｸ,100,20
30055 DATA てつのつめ,500,50
30060 DATA ひかりのはりて,3000,200
30065 DATA ﾋﾟｰｽのﾍﾟﾝﾀﾞﾝﾄ,0,0
30070 'ﾄﾙ
30075 'ﾄﾙ
30080 'ﾄﾙ
30100 '
30110 '
31000 '
32000 '
```

変数リスト

AD	戦闘用・防御値
AT	戦闘用・攻撃値
C,C$	コマンド入力用
CA	コマンド選択項目数
CC	Cのバックアップ
CM	コマンド選択用
CX	コマンド選択カーソル用
CY	コマンド選択カーソル用
DF	プレーヤーの防御力
DX	プレーヤーの敏捷性
DY	ウインドー内Y座標
ED	敵の敏速性
ED(10)	敵の敏速性リスト
EF	敵の防御力
EF(10)	敵の防御力リスト
EG(10)	敵のお金リスト
EH	敵の体力
EH(10)	敵の体力リスト
EN	敵番号
EN$(10)	敵の名前リスト
ES	敵の強さ
ES(10)	敵の強さリスト
EU(35)	レベルアップ経験値リスト
EX	経験値
EX(10)	敵の経験値リスト
GP	所持金
HM	プレーヤーの体力の上限値
HP	プレーヤーの体力
IB	ショップのアイテム販売数
IL(11)	ショップのアイテムリスト
IM	所持するアイテム数
IN$(15)	アイテムの名前
IP(15)	- アイテム価格
IT(7)	所持しているアイテム
LV	プレーヤーのレベル
M$	メッセージ表示用
MA$(63)	マップデータ
MB$(5)	ウインドー表示用
ME$(63)	敵出現マップデータ
ST	プレーヤーの強さ
TW$(6)	町の名前
TH(6)	町の宿泊料金
TF$(6)	アイテム販売フラグ
WY	ウインドー開始・Y座標
X	プレーヤー位置・X座標
X1	プレーヤー位置・X座標(バックアップ)
Y	プレーヤー位置・Y座標
Y1	プレーヤー位置・Y座標(バックアップ)
Z$	プレーヤー位置のキャラクター

サブルーチンリスト

<<<<< RPGMAIN.BAS >>>>>

1000	戦闘コマンド選択
1500	コマンド入力用汎用ルーチン
2000	戦闘
2100	敵を倒した処理
2500	攻撃の処理
2600	逃げる処理
2700	アイテムを使う処理
2900	敵の攻撃の処理
3000	ウインドーへの文字出力
3100	スペース入力待ち
3200	アイテム表示
3300	アイテムセレクト
3400	アイテムセレクト解除
3500	敵のステータス表示(仮サブルーチン)
3600	プレイヤーのステータス表示
3700	死んだ処理
4000	マップ移動メイン
4100	アイテム処理(マップ)
4200	アイテム使用(マップ)
4500	アイテム捨てる(マップ)
4600	メッセージ出力セット
4700	アイテムを削る:(C-1)番
4800	アイテム使う/捨てるセレクト
5000	マップ表示
6000	敵に会った処理 .
6100	戦闘コマンド部分のクリアー
7000	町の処理
7200	道具屋の処理
7500	宿屋の処理
7900	町の選択表示クリアー
7900	アイテム一覧消去
8000	ハイ/イイエ
10000	画面の枠を書く
20000	マップデータ

<<<<< RPGCHR.BAS >>>>>

9000	SCREEN1.5化とキャラクター定義
50000	SCREEN1.5化サブルーチン
60000	SCREEN1.5用キャラクターデータ

MSX turbo R テクニカル・アナリシス

メモリーマッパーに関して、2ヵ月ほど解説してきたけど、これまでの説明でマッパーの概要はわかってもらえたかな？　さて今月は、いままでのまとめの意味も込めて、MSX-DOS2が管理する、メモリーマッパーに関連した技術資料を公開しようと思う。マシンのマニュアルには載っていない貴重な資料だから、永久保存版だよ。

ちょっといい用語解説なのだ

MSX-DOS2カートリッジには詳細なマニュアルが付属してきたけれど、A1ST本体にはDOS2の技術資料が付属していない。また、現在のところ、マニュアルを単体で販売する予定もないようだ。そこで、この記事では、メモリーマッパーの全資料を掲載しようと思う。まずは、用語の復習から。

メモリーマッパー

MSXに接続された64キロバイトを越えるRAMを、切り替えて使うためのハードウェア。スロットとは別のものであり、スロットの切り替えとメモリーマッパーの切り替えは、それぞれ独立して行なわれる。turbo Rと、RAMを内蔵したDOS2カートリッジにはかならずあり、MSX2とMSX2＋の一部の機種にも内蔵されている。

プライマリーマッパー

メモリーマッパーを持つ本体に、同じくメモリーマッパーを持ったDOS2カートリッジなどを接続すると、複数のマッパーが存在することになる。そのとき、もっとも多くのRAMが接続されているマッパーが、このプライマリーマッパーというわけだ。

DOS2起動時に自動的に探され、DOS2のワークエリアや、アプリケーションプログラムのための64キロバイトの領域などに使われる。また、もしも同じ容量のマッパーが複数あった場合は、接続されたスロット番号が小さいほうが、プライマリーマッパーとなる。

拡張BIOS

メモリーマッパーや、RS-232Cインターフェースのような、MSXのオプション機能を制御するために用意されたBIOS。拡張BIOS一般については、Mマガの'90年5月号と6月号を。メモリーマッパーの拡張BIOSについては、'91年1月号の記事を参照のこと。

セグメント

マッパーの切り替えの単位である、16キロバイトのRAMを意味する言葉。一体、誰がこんな名前を付けたのだろう？　専門的にいうと、8086CPUのようなセグメントではなく、メモリーの物理ページのことである。

ユーザーセグメント

アプリケーションプログラムが普通の目的に使うセグメントで、プログラムが終了すると自動的に解放されるもの。

システムセグメント

システムワークエリアなどに使われるセグメントで、プログラムが終了しても残るもの。

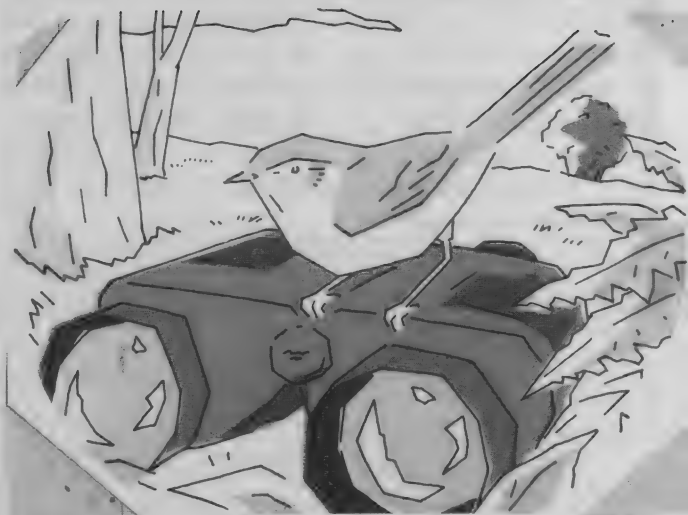



表1 マッパー変数テーブル

オフセット	機能
0	マッパーのスロット番号
1	16K RAM セグメントの総数
2	未使用の 16K RAM セグメントの数
3	システムに割り当てられた 16K RAM セグメントの数
4	ユーザーに割り当てられた 16K RAM セグメントの数
5〜7	予約
8〜	ほかのマッパーのスロット なければ、オフセット8の値が0

表2 マッパージャンプテーブル

オフセット	名称	機能
0H	ALL_SEG	16K のセグメントを割り当てる
3H	FRE_SEG	16K のセグメントを解放する
6H	RD_SEG	A セグメントの HL 番地の1バイトを読む
9H	WR_SEG	A セグメントの HL 番地へ E の1バイトを書く
CH	CAL_SEG	インターセグメントコール
FH	CALLS	インターセグメントコール
12H	PUT_PH	セグメントをページ (HL) に置く
15H	GET_PH	ページ (HL) の現在のセグメント番号を得る
18H	PUT_P0	セグメントをページ0に置く
1BH	GET_P0	ページ0の現在のセグメント番号を得る
1EH	PUT_P1	セグメントをページ1に置く
21H	GET_P1	ページ1の現在のセグメント番号を得る
14H	PUT_P2	セグメントをページ2に置く
27H	GET_P2	ページ2の現在のセグメント番号を得る
2AH	PUT_P3	何もしない
2DH	GET_P3	ページ3の現在のセグメント番号を得る

マッパーサポートルーチンを解説する

メモリーマッパーを使うためには、先月号に掲載したプログラム例のように、まずマッパージャンプテーブル(表2参照)の番地を求める必要がある。次に、レジスターに必要な値を設定して、ジャンプテーブルをコールする。このとき注意したいのは、ジャンプテーブルはページ3のDOSのワークエリアの中にあること。だから、インタースロットコールではなく、普通のCALL命令を使ってコールするわけだ。

さて、ここに紹介するマッパーサポートルーチンの機能の説明は、基本的には〝日本語MSX-DOS2リファレンスマニュアル〟からの引用だ。ただしマニュアルでは、内容が破壊されるレジスターや、スタックなどの制限、割り込みの禁止、許可などが文章中で説明され、見落とされやすい。そこで、この記事では、機能の説明の表に含めることにした。この表をコピーして、DOS2のマニュアルに貼っておくと便利かもしれないよ。

それでは、順番に説明していく。まずは〝allocate segment〟からだ。これはルーチンをCALLして、マッパーのセグメントをアプリケーションプログラムに割りつけるもの。〝割りつけ〟とは、空きセグメントの存在を確かめて、そのセグメントが〝使用中〟であると宣言することで、スロットとセグメントの切り替えは行なわれない。また、2回以上続けて〝ALL__SEG〟を実行しても、連続する番号のセグメントが割りつけられるとは限らないので注意しよう。

実際には〝allocate segment〟ルーチンはひとつしかないが、プライマリーマッパーのみを使う場合と、空いているセグメントを複数のマッパーから探す場合とを、わかりやすいようにべつべつに書いておいた。後者のBレジスターのビット6、5、4は割りつけ方法の指定で、残りのビットはマッパーのスロット番号になる。

これとは逆に、〝free segment〟ルーチンは、不要になったセグメントを解放するもの。とはいっても、ユーザーセグメント自体は、プログラムが終了してDOSに戻るときに自動的に解放されるので、〝FRE__SEG〟で解放する必要はない。先月号の、〝ROMMODE.COM〟のような特殊な目的を除いて、自分に割りつけられていないセグメントを、解放してはいけないわけだ。うっかりDOSのワークエリアや、RAMディスクに使われているセグメントを解放すると、えらいことになるので気をつけよう。

DOS1で高速モードが使えない理由

MSX-DOS1には、CPUの速さに応じてディスクドライブの動作のタイミングを調節する機能がない。だから、高速なR800モードでは、ディスクを壊す危険があるのだ。そのためturbo RにDOS1のディスクを入れてリセットすると、DOS1のROMとZ80 CPUが自動的に選択され、従来のMSX2+互換の環境で、プログラムが動くようになっている。

これが、turbo RにはCPUを切り替えるスイッチやBASICの命令がなく、システムディスクの種類に応じてCPUが選択される理由だ。

それでもDOS1用のプログラムを高速に動かすなら、ハードウェアがturbo Rであることを確かめ、BIOSでCPUをR800に切り替える。そして、BDOSコールなどでディスクを使う前と、プログラムが終了する前に、CPUをZ80に戻せばいい。とくにディスクエラーなどの例外時での、CPU切り替えに注意しよう。

マッパーサポートルーチン一覧

ALL_SEG①

機能	プライマリーマッパーのセグメントを割り付ける
名称	allocate segment (ALL_SEG)
オフセット	+00H
パラメーター	A＝0 ユーザーセグメントの割り付け A＝1 システムセグメントの割り付け B＝0
結果	キャリークリア B＝0
エラー結果	キャリーセット
使用レジスター	AF
条件	スタックはページ1または3
補足	プライマリーマッパー以外の割り付けについては次項参照

ALL_SEG②

機能	複数マッパーのセグメントを割り付ける (前項と同じエントリーだが、便宜的にべつに説明する)
名称	allocate segment (ALL_SEG)
オフセット	+00H
パラメーター	A＝0 ユーザーセグメントの割り付け A＝1 システムセグメントの割り付け B＝スロット番号(FxxxSSPP)と割り付け方法 F000SSPP 指定スロット割り付け F001SSPP 指定以外スロット割り付け F010SSPP 指定スロット優先割り付け* F011SSPP 指定以外スロット優先割り付け* * そのスロットに空きセグメントがなければ、別のスロットから割り付けられる
結果	B＝割り当てられたセグメントのスロット番号
エラー結果	キャリーセット
使用レジスター	AF
条件	スタックはページ1または3

FRE_SEG

機能	セグメントを解放する
名称	free segment (FRE_SEG)
オフセット	+03H
パラメーター	A＝解放するセグメントの番号 B＝解放するセグメントのスロット (B＝0ならばプライマリースロット)
結果	キャリークリアー
エラー結果	キャリーセット
使用レジスター	AF
条件	スタックはページ1または3

DOS1とDOS2のシステムを1枚に

turbo RとMSX2の両方に対応し、しかもturbo RではR800モードで動くソフトウェアの作り方を考えよう。第1には、とりあえずDOS1を起動して、マシンがturbo RだったらCPUをR800に切り替える方法がある。しかし、ディスクを使うときにZ80モードに戻すことが面倒だ。

ところが、編集部による実験で、第2の方法が見つかった。DOS2でディスクをフォーマットし、そこにDOS1とDOS2の両方のシステム、具体的には、

MSXDOS.SYS
COMMAND.COM
MSXDOS2.SYS
COMMAND2.COM

のファイルを書き込む。すると、turbo RまたはDOS2カートリッジ付きのMSXではDOS2が、そのほかのMSXではDOS1が起動するのだ。いわゆる〝自動切り替えシステムディスク〟ができるわけ。〝ウィザードリィ3〟のディスクも、こうなっているぞ。

〝RD__SEG〟や、〝WR__SEG〟のルーチンは、MSXのBIOSにあるインタースロットリードや、ライトの機能に似ている。ただしこれらのルーチンは、スロットを切り替えずに、ページ2を指定された番号のセグメントに切り替え、データを転送するので注意しよう。

DOS2のアプリケーションプログラムが動いているときは、プライマリーマッパーのスロットが選択されているので、それを使うぶんには問題がない。けれども、プライマリー以外のマッパーを使うときには、アプリケーション自身がページ2を目的のマッパーのセグメントに切り替え、〝RD__SEG〟や〝WR__SEG〟をコールする必要がある。もちろん、そのあとでセグメントを元に戻す必要もある。

これらのルーチンを使うのに、もうひとつ注意したいのは、かならずALL__SEGを使いセグメントを割りつけてから、実行すること。これを忘れてプログラムすると、存在しないセグメントを使おうとしたり、DOS2のワークエリアのセグメントに書き込もうとしたりして、DOSが暴走してしまう。

〝PUT__PH〟などのルーチンは、指定されたページのセグメントを切り替えるものだ。ただし、ページ3は切り替えられない。また、ページ0の切り替えは可能だけど、割り込みで38H番地がコールされることになる。あらかじめ割り込みを禁止しておくか、切り替えるセグメントの38H番地に割り込み処理プログラムを書き込んでおく必要がある。

これは仕様書には明記されていないのだけど、複数のマッパーが存在する場合にセグメントを切り替えると、現在選択されているスロットだけでなく、全部のマッパーのセグメントが切り替えられてしまう。たとえば、スロット1と2にマッパー付きRAMが接続されている場合、スロット1のマッパーのページ2をセグメント5に切り替えると、スロット2のマッパーのページ2もセグメント5に切り替わる。こうした現象が起きる理由は、複数のマッパーがI/Oポートの同じFCH〜FFH番地で制御されているからだ。

また、VDPのモードレジスターのように、マッパー制御のI/Oポートは書き込み専用で、現在選択されているセグメントの番号がわからない。そのため、アプリケーションプログラムがそのポートを直接使うことは禁止されているのだ。〝PUT__〟ルーチンはセグメント番号をDOS2のワークエリアに保存し、〝GET__〟ルーチンはその値を返すようにできている。

参考までに書いておくと、2バイト以上のデータを転送するためには、〝RD__SEG〟や〝WR__SEG〟をくり返し使うと遅い。そこで高速な〝PUT__P2〟などを利用し、セグメントを切り替えてから、まとめて転送するようにしよう。

最後になってしまったけど、先ほど紹介した〝RD__SEG〟ルーチンと同じ働きをする、プログラムを作ってみた。

```
RD__SEG:
        PUSH    DE
        LD      D,A
        CALL    GET__P2
        PUSH    AF
        LD      A,D
```

RD__SEG

機能	セグメントから1バイトのデータを読む
名称	read segment (RD_SEG)
オフセット	+06H
パラメーター	A＝セグメントの番号 HL＝番地(上位2ビットは無視される)
結果	A 読まれた値
使用レジスター	F
条件	ページ2はマッパーRAMスロット スタックはその他のページ
割り込み	禁止されて戻る

WR__SEG

機能	セグメントに1バイトのデータを書く
名称	write segment (WR_SEG)
オフセット	+09H
パラメーター	A＝セグメントの番号 HL＝番地(上位2ビットは無視される) E＝書き込む値
結果	なし
使用レジスター	AF
条件	ページ2はマッパーRAMスロット スタックはその他のページ
割り込み	禁止されて戻る

CAL__SEG

機能	セグメントをコールする
名称	call segment (CAL_SEG)
オフセット	+0CH
パラメーター	IX＝番地(ページ3は不可) IY＝セグメント番号 AF、BC、DE、HL＝コールされたプログラムに渡される
結果	AF、BC、DE、HL＝コールされたプログラムから返される
使用レジスター	AF'、BC'、DE'、HL'、IX、IY
条件	スタックはコールされるページにない コールされるページはマッパースロット
割り込み	変わらない(コールされたプログラムが禁止、許可すれば、その状態で戻る)
補足	IX、IY、裏レジスターは、コールされるプログラムに渡されない

CALLS

機能	セグメントをコールする
名称	call segment (CALLS)
オフセット	+0FH
パラメーター	AF、BC、DE、HL = コールされたプログラムに渡される
結果	AF、BC、DE、HL = コールされたプログラムから返される
使用レジスター	AF'、BC'、DE'、HL'、IX、IY
条件	スタックはコールされるページにない コールされるページはマッパースロット
割り込み	変わらない(コールされたプログラムが禁止、許可すれば、その状態で戻る)
補足	BIOS の 30H 番地のインタースロットコールと同様に、 CALL CALLS DB セグメント番号 DW 番地(ページ3は不可) と、コールするセグメントと番地を指定する IX、IY、裏レジスターは、コールされるプログラムに渡されない

```
CALL    PUT__P2
SET     7,H
RES     6,H
LD      D,(HL)
POP     AF
CALL    PUT__P2
LD      A,D
POP     DE
RET
```

これは本物の"RD__SEG"と同じで、スタックはページ2になく、ページ2にはマッパースロットが選択されている必要がある。このことから筆者は、DOS2内部でもこのプログラムとほとんど同じ処理が行なわれていると推理する。

さあて、次号は何かお楽しみにね!

3ヵ月を費やしたメモリーマッパーの解説も、とりあえずこれで一件落着。さて、次号は? といったところなのだけど、さあどうしよう。筆者がキヤノンのバブルジェットプリンターを買ったのを記念(?)して、MSX用以外のプリンターでBASICのリストを印字するプログラムでも作ろうか。それとも……。

この記事で取り上げてほしい内容などありましたら、ドンドンお便りくださいね。

PUT_PH

機能	指定されたページのセグメントを切り替える
名称	PUT_PH
オフセット	+12H
パラメーター	A = セグメント番号 H = 上位2ビットがページ(ページ3は不可)
結果	なし
使用レジスター	なし
補足	セグメントを元に戻してから、プログラムを終える必要がある

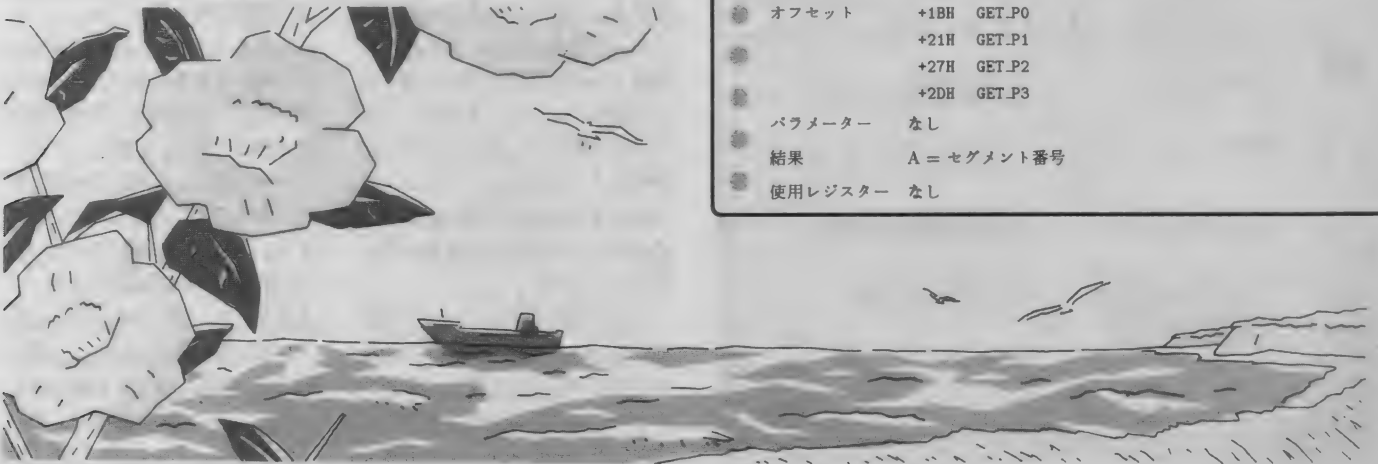
GET_PH

機能	指定されたページのセグメントの値を調べる
名称	GET_PH
オフセット	+15H
パラメーター	H = 上位2ビットがページ
結果	A = セグメント番号
使用レジスター	なし

PUT_P*

機能	指定されたページのセグメントを切り替える
名称	PUT_P0、PUT_P1、PUT_P2
オフセット	+18H PUT_P0 +1EH PUT_P1 +24H PUT_P2
パラメーター	A = セグメント番号
結果	なし
使用レジスター	なし
補足	セグメントを元に戻してから、プログラムを終える必要がある

GET_P*

機能	指定されたページのセグメントの値を調べる
名称	GET_P0、GET_P1、GET_P2、GET_P3
オフセット	+1BH GET_P0 +21H GET_P1 +27H GET_P2 +2DH GET_P3
パラメーター	なし
結果	A = セグメント番号
使用レジスター	なし

快適感覚 MSXView

アイコン操作でMSXをオペレートするMSXView。先月号で紹介したテキストエディターのViewTEDに続き、図形プロセッサーのViewDRAWを紹介する。これは、簡単な図形や表を作成するのに便利なツール。画面のイメージどおりの比率で、印刷できるのだ。さらに、書体や文字の装飾機能も豊富に用意されているぞ。

➡ViewDRAWではこんな図形を編集できる。画面に表示されている格子は、編集するときの目安。印刷のときには消えるよ。

文字表現に凝ってみようね

図形プロセッサーという名称が示すように、ViewDRAWは、いかに図形を正確かつ簡単に描けるかを追求して、作られたソフトウェアだ。そして、実際にでき上がったものを見ても、その目的は十二分に達成されたといっていい。でも、そのことについては次のページで紹介するとして、それより何より、注目してほしいことがある。ViewDRAWが可能にした、多彩な文字表現だ。

まずはともあれ、このページに掲載した写真を見てほしい。4種類の英文字書体。それぞれに16ドットと24ドットの、2種類のフォントが用意されている。日本語の書体は3種類だ。正直いって、これだけでは文字表現が多彩だとはいい難い。ところがViewDRAWの場合、これらの書体はあくまでも基本となるもの。これに、さらに装飾を施すことで、文字を作っていくわけだ。

左の〝字体〟のメニューを開いた写真にあるように、文字装飾で可能なのは、太字、斜体、輪郭、影、下線、縞の6種類。それぞれ独立してではなく、複数の装飾を組み合わせて指定することも可能だ。

➡字体メニューに含まれる機能はじつに多彩。これらを組み合わせて使うことで、文字に装飾を施すわけだ。

⬇16ドットの文字フォントを使って、文字装飾に挑戦してみた。でも、これはあくまでも基本形。応用してみよう。

⬅英文字の書体は4種類。文字を構成するドットにより、ふたつのフォントを持っている。

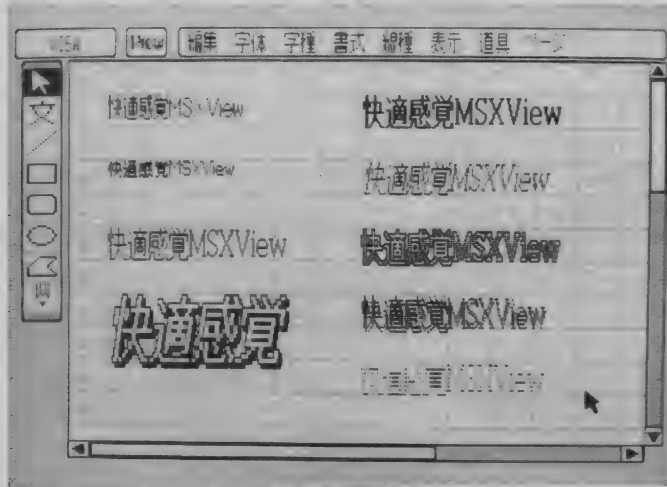
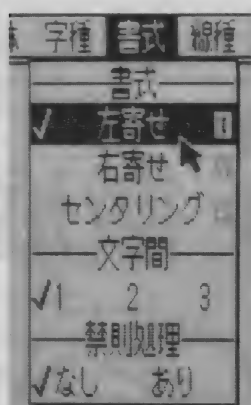
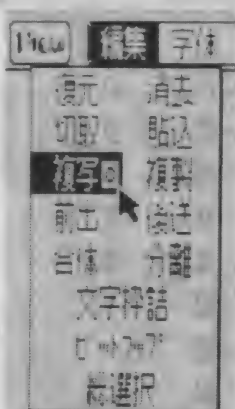
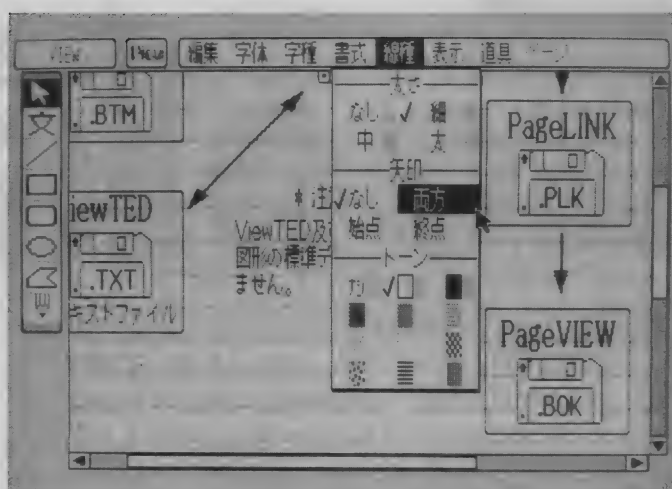
⬇字種というメニューを開いたところ。ここで各種の書体を、選択するわけだね。

といっても、6種類すべてを実行したら、何がなんだかわからなくなってしまうけどね。

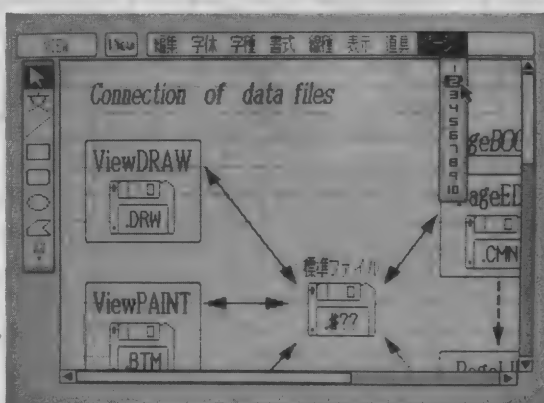
また、文字サイズも10種類の大きさから選択することができる。これらの機能を上手に利用すれば、文字の表現力豊かな文書が作れるわけだね。少なくとも、一般的なワープロソフトでは到底考えられないような、自由な文書が作成できるのだ。

ViewDRAWで文字入力を行なうための手順は、まず文字領域を確保することからはじまる。〝領域〟なんて言葉を見ると、なんとなく構えてしまいそうだけど、難しいことはない。マウスを使ってアイコンを移動させ、文字を入れたい場所でクリック。ラバーバンドと呼ばれる長方形が画面に表示されるので、その中に文字を書いていけばいいのだ。

文字装飾の手順もいたって簡単。装飾を施したい文章にアイコンを合わせてクリック。すると文章がラバーバンドで囲われて準備完了。〝字体〟や〝字種〟のメニューを開いて、好きな装飾やサイズ、文字の種類を選んでいけばいい。もちろん、はじめからこうした設定をしておけば、文字を入力した時点で装飾が施されたことになる。でも、あとから気が変わったりしたときにも、簡単に変更できるわけだ。MSXViewを手にしたなら、まずは文字装飾で遊んでみてね。

そうそう、文字の入力を効率的かつ美しくするために、文章の表示位置や、文字間隔、禁則処理なども設定できる。〝書式〟というメニューを開くと、機能の一覧が表示されるので、アレコレ試してみよう。はじめにも書いたように、このViewDRAWは画面のイメージそのままに、紙に印刷できる図形プロセッサー。それだけに、画面上で凝れば凝るほど、印刷されたものも立派になる。手を抜いたらダメだよお。

⬇編集メニューを開いたところ。マウスでアイコンを移動させて、機能を選択しようね。

⬆ちょっとワープロっぽい書式のメニュー。とにかく美しい仕上がりを心がけよう。

⬅線の太さを選択したり、矢印を指定したりは、線種のメニューで行なう。何と さまざまなトーンまで用意されているのだ。

⬆画面の左端に常に表示されている作図アイコン。見ただけで機能が想像できるのは、Viewならではかな。

➡編集したいページをクリックすると、即座に画面が切り替わる。ディスクのアクセスがないので、快適だよ。

グリッドを使いこなすのだ

それでは次に、図形プロセッサーとしてのViewDRAWのお話。まず、そもそも図形プロセッサーとは何かを説明すると、図や表などといったものを、す速く、美しく描きあげるためのツールといった感じかな。で、そうした図や表にタイトルをつけたり、解説を入れたりするために、文字入力もサポートしているわけだ。このツールの場合、その文字入力に凝りすぎたって印象もあるけど、そのほかの機能がおろそかにされていないので、何の問題もないぞ。

で、そんな図形プロセッサーとしての基本機能が、上に掲載した数枚の写真。左上が、つねに画面に表示されている〝作図アイコン〟と呼ばれるもの。なんとなく機能は想像できると思うけど、おもしろいのは、角の丸い四角形を描くツールがあること。実際に使ってみると、意外と重宝するものだ。

その隣の〝編集〟メニューの内容は、ワープロなどでも見なれたもの。違っていることといえば、文字単位ではなく、図形単位に指定するということかな。ViewDRAWの場合、画面に表示された図形は、それを描くときの状況にもよるけど、いくつかのまとまりにわけられている。具体的には、文字入力のときにも登場したラバーバンドによって、図形がグループわけされ、それぞれの図形ごとに、各コマンドが実行されるわけだ。編集メニューを見渡すと、変わった機能として〝合体〟や〝分離〟があるけど、これらは図形のグルーピングを変更するためのものだ。

さて、ViewDRAWを使いこなすのに注目したい機能が、格子(グリッド)の表示。ソフトを立ち上げたときには、ある一定の幅の格子が選択されるけど、これはユーザーが自由に変更することができるのだ。もちろん、図形を編集中に格子幅を変えても、もとの図形が壊れることはない。美しく正確な作図をするためにも、ぜひ積極的に格子表示を使いこなそう。

最後に、おもしろい概念として、〝ページ〟というものがある。これは、ひとつのファイルにつき、10枚までの画面を編集できるというもの。ページを切り替えながら、複数の画面を一度に編集できるというわけだ。本のページをめくる感覚で操作できるぞ。

MSXView

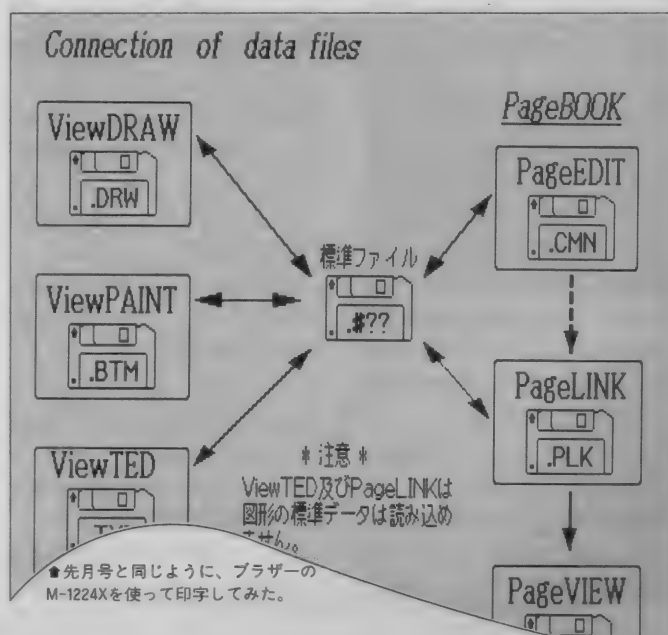
パッケージ内容
- ◎システムディスク(実行用)
- ◎システムディスク(保存用)
- ◎OverVIEWディスク
- ◎専用漢字ROMカートリッジ
- ◎マニュアル一式

対応機種
MSX turbo R専用

価格
9800円[税別]

発売中

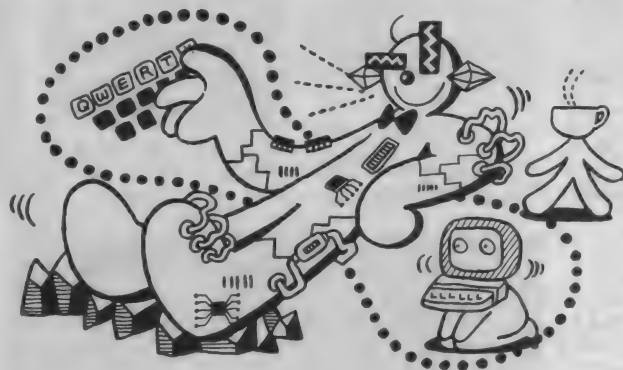
⬆先月号と同じように、ブラザーのM-1224Xを使って印字してみた。

Tools 徹底活用法

MSX-JE辞書アクセス拡張BASIC

今月はMSXの日本語機能を拡張するBASICを紹介しよう。今までCTRLキーとスペースキーを押して漢字に変換していたわけだけど、この拡張BASICを使えばプログラムで漢字変換をすることができるようになる。そう、うまくプログラムを作ればワープロだって作れるのだ。BASICのワープロって、なんかすごくない?

BASICでワープロが作れる?

MSXの漢字BASICで日本語を入力するとき、今までは[CTRL]キーとスペースキーを押し、画面下の部分で漢字変換をしていた。これってちょっと見にくいでしょ?ワープロみたいにカーソルのある位置で変換したい、って思ったことだれでもあるんじゃないかなあ。

今回紹介するプログラムを実行すると、6つのBASICコマンドが拡張されるようになっている。どれも漢字変換に関係しているものばかりで、文字変数にひらがなを設定してコマンドを実行すると漢字に変換されて返ってくる。スペースキーを押さなくても漢字変換してくれるわけで、極端な話、かなをどんどん入力して自動的に漢字に変換するプログラムだってできるわけだ。

まあ、辞書があまり賢くないので、自分で文節などを指定しないと正しく変換してくれないし、やっぱりワープロのような機能が欲しくなるだろう。欲しけりゃ作れ、ってなわけで、BASICのプログラムでそういう機能を作ればいい。

頭の部分で書いた、カーソル位置での変換もプログラムでそういうふうに作っちゃえばいいのだ。じゃあ、それぞれのコマンドについて、詳しく説明していこう。

拡張されたBASICコマンド

CALL HENKAN(<全角かな文字>,<数値変数>)

例:CALL HENKAN("かんじ",N)

この命令は、全角のかな文字を変換するための準備をするものだ。最初のパラメーターに全角かな文字を設定し、次のパラメーターに数値変数を設定する。

実行すると、入力されたかな文字列が内部でふたつの文節に分けられ、次の"CALL JIKOHO"命令で取り出すことができるようになっている。以下、説明のために文節で分けられたふたつの文字列の最初を"候補"、残りの文字列を"残り"と呼ぶことにするぞ。

2番目のパラメーターで設定した数値変数には、候補に対する変換文字の総数が入るようになっている。簡単に言うと"かんじ"を変換しても"漢字"、"感じ"、"幹事"といくつか変換文字があるわけで、その総数が返される、という意味なのだ。また、変換文字群の中に該当する文字がないときもあるので、その場合は"CALL HENKAN"以外に右ページで紹介している"CALL JIBLOCK"と、"CALL ZENBLOCK"を使うことになる。

注意しなければいけないのは、1番目のパラメーターには"全角"のかな文字を設定する、ということ。ひらがな、カタカナはどちらでもいいんだけど、半角文字は受け付けない。"しんごう"はオーケーだけど、"しんこ゛う"はダメ、という規則があるのだ。

従って、かな文字を入力する場合はかならず"CALL AKCNV"の命令を使って全角に変換しておこう。INPUT文などでかな文字を入力するとき、人によって全角で入力したりするかもしれないので、あらかじめ半角にできる全角文字を"CALL KACNV"で半角にしておき、そのあと"CALL AKCNV"すると親切だろうな。

それから、今回紹介する、拡張BASICを使うときは、[CTRL]キーとスペースキーを同時に押さないように。

ちょっとスペースが余ったので、ここで拡張BASICが作られたいきさつを紹介しておこう。知ってるかもしれないけど、MSXって身体障害者の人にもけっこう使われているマシンだ。そういう人たちから両手を使ったキーボードの操作(とくに漢字変換など)は辛い、片手でできると便利、という要望があったわけ。そこでアスキーが作ったのがこの拡張BASICなんだな。

CALL JIKOHO(<文字変数(候補)>,<文字変数(残り)>,<数値変数>)

例:CALL JIKOHO(A$,B$,N)

この命令を実行すると、"CALL HENKAN"で設定されたかな文字に対する変換文字を返すようになっている。変換文字が複数ある場合は、この命令を繰り返し実行することによって、目的の変換文字を得ることができるわけだ。

数値変数にはその変換文字の番号が返されるが、これは文字を確定するときに必要になる。

CALL ZENKOHO(<文字変数(候補)>, <文字変数(残り)>, <数値変数>)

例:CALL ZENKOHO(A$,B$,N)

この命令も〝CALL HENKAN〞で設定されたかなの変換文字を返すわけだけど、〝CALL JIKOHO〞が次の変換候補を設定するのに対して、こちらはひとつ前の変換候補を設定する。もちろん、2回実行するとふたつ前の変換候補になるぞ。

数値変数には同じく変換文字の番号が返され、確定するときに使用されるので保存しておこう。

CALL JIBLOCK(<数値変数>)

例:CALL JIBLOCK(N)

正確にこの機能を説明すると、候補群として現在選択されているものより優先度の低いものを選択する、ということになるけど、これじゃよくわからない。たとえば〝きょうはいしゃにいく〞を変換すると、まず最初に〝今日/歯医者に行く〞(〝/〞は文節の切れ目)となったとする。これを〝CALL JIBLOCK〞で候補群を変更すると〝今日は/医者に行く〞となる。文節を変更するものと考えてもいいんだろうな。

厳密に言うと、入力されたかな文字に対する変換文字はいくつかのブロック(=候補群)に分けられていて、〝JIKOHO〞、〝ZENKOHO〞で得られる変換文字はそのひとつのブロックの中のものでしかないわけ。それ以外のものが必要な場合に、この命令を使ってブロックを変更することになるんだな。

また、学習結果がある場合は、最初の〝CALL HENKAN〞では学習結果だけから成るブロックが渡される。学習結果以外の変換文字を得たいときにも、この命令を使うことになるんだな。

まあ、ちょっと難しいので文節を変更するもの、と覚えておこう。

サンプルプログラム

```
1Ø _AKCNV(A$,"ｷｮｳﾊｲｼｬﾆｲｸ")
2Ø _HENKAN(A$,I)
3Ø _JIKOHO(A$,B$,I)
4Ø PRINT A$;B$
5Ø _JIBLOCK(I)
6Ø _JIKOHO(A$,B$,I)
7Ø PRINT A$;B$
```

CALL ZENBLOCK(<数値変数>)

例:CALL ZENBLOCK(N)

これは〝CALL JIBLOCK〞の反対の機能を持つ命令。現在選択されているものより優先度の高いものを選択するわけだ。

だいたいどういうことをするのかは、〝CALL JIBLOCK〞の説明を読んでもらえばわかると思うけど、ひとつ気になるのが優先度、って言葉だ。どういう言葉が優先度が高くてどういう言葉が優先度低いのか? よくわかんないでしょ? なんか曖昧だよね。

いろいろ試してみたんだけど、長い文節ほど優先度が高いらしい、ということぐらいしかわからなかった。キチンと理解するには、辞書の中の単語がどういうふうに配置されているかをカンペキに理解しておかないと無理かもしれない。

そういうわけで、この命令を使ってプログラムを作るときは、簡単にブロックの変更ができるようにしておき、その中から目的の変換文字を探す、というふうにするしかないみたいだね。

サンプルプログラム

```
1Ø _AKCNV(A$,"ｷｮｳﾊｲｼｬﾆｲｸ")
2Ø _HENKAN(A$,I)
3Ø _JIKOHO(A$,B$,I)
4Ø PRINT A$;B$
5Ø _ZENBLOCK(I)
6Ø _JIKOHO(A$,B$,I)
7Ø PRINT A$;B$
```

CALL KAKUTEI(<候補の番号>, <文字変数>)

例:CALL KAKUTEI(N,A$)

最初のパラメーターは、左ページの〝CALL JIKOHO〞の説明で出てきた変換文字候補の番号を設定する。そして2番目のパラメーターに文字変数(中身は何でもいい)を設定しておくと、中に確定された文字が入るようになっている。直前で実行した〝CALL JIKOHO〞または〝CALL ZENKOHO〞で得られる、候補と残りを足したものと同じ内容なので、この文字変数は特別に必要なものではない。

しかし、この命令を実行することによって変換された結果が学習されるのだ。ぜったい学習してはいけない、という場合以外は、この〝CALL KAKUTEI〞を使って文字を確定させるようにしよう。

日本語BASICを見直そうぜ!

今まで、日本語BASICって遅いし、文字がデカイし、インターレースだとちらつくし、とあまり使わなかったんじゃないかな?

でも、turbo Rが発売されたので、遅い、ってのは大幅に改善された。文字が大きいのとインターレースがちらつく(当たり前か)のは改善されてないけど、速くなっただけでもずいぶん違うものだ。

おかげで、日本語BASICを使ってみるかな? と思っている人は少なくないはずだ。今回の拡張BASICを機会に、日本語BASICをもう一度見直してみたらどうだろうか。何だか新鮮な感じがして、おもしろいぞー。

```
MSX BASIC version 4.0
Copyright 1990 by Microsoft
23879 Bytes free
Disk BASIC version 2.01
Ok
list
Ok
```

⬆こんなデカイ文字では見通しが悪くてプログラムは組めないかもね。

⬆turbo Rはインターレースでもけっこう速い。使えるぞ。

拡張BASICの起動方法に注意

拡張BASICを使うために必要な手続きを説明しよう。まず、MSXディスク通信3月号から〝SET40.COM〞、〝DICT.BIN〞、〝D.BAT〞の3つのファイルをDOSの入っているディスクにコピーする。そしてDOSを立ち上げて〝D〞とタイプしリターンキーを押す。これでオーケーだ。

⬆最初にMSX-DOSを立ち上げてから、〝D.BAT〞を実行する。

実際にプログラミングしてみよう

それぞれのコマンドについては理解できたと思う。今度は拡張BASICを使って実際にプログラミングしてみよう。BASICでワープロができるかも？　ということなので、ワープロの基本ともいえる超簡単なラインエディターを作ってみることにした。

日本語ラインエディター

いきなりワープロを作れといわれても、そう簡単にできるもんじゃないので、とりあえず1行だけ入力し漢字に変換するものを作った。右ページにあるリストがそれ。

いちおう使い方を説明しておこう。まず最初にかなキーを押してかな文字を入力し、スペースキーを押して漢字に変換する。もちろん、スペースキーを繰り返して押すと次々と変換候補が表示される。文節を変更するときはカーソルの右と左、ブロックを変更するときはカーソルの上下、最初からやり直したいときはESCキーを押すようになっている。確定するときはリターンキーを押そう。1行入力すると改行するので注意してくれ。

サンプルプログラムの解説

順番に説明していこう。まず、100行から120行までは初期設定部分だ。このように、必ず〝CLEAR〟命令を〝_KANJI〟よりあとに置くこと。〝_KANJI〟を実行すると〝CLEAR〟命令で設定したパラメーターが無効になってしまうからだ。

130行では文字の色を設定している。ちなみに、F3E9H番地は文字の色、F3EAH番地は背景の色だ。

150行から210行まではかな文字の入力ルーチン。BSキーやスペースキーの入力も処理している。

270行からがいよいよ漢字変換の部分だ。まず全角かな文字に変換し、そのかな文字を文字変数JEに保存する。そのあと〝_HENKAN〟して〝_JIKOHO〟を表示する。

350行から430行まではスペースキーを押して、いったん変換文字を表示したあとのキー入力を判定している。カーソルキーやリターンキーの文字コードがあるのがわかるだろう。

470行はESCキーが押されたときのルーチンだ。〝GOSUB 1090〟とあるが、その1090行以降では変換した文字をもとのかな文字に戻している。1120行で変換した文字を消し、次の1140行でもとのかな文字を表示しているわけだ。その処理が終わったあと再び350行へジャンプする。

510行から560行まではカーソルキーによる文節選択のルーチンだ。まず、変数HFの内容が0の場合は先ほどの1090行のルーチンを実行し、そのあとカーソルを移動させている。半角分しかカーソルが移動しないので、550行では2回KY$(中身はカーソルキーの文字コード)を表示させている。

600行から640行までは、スペースキーを押して次の変換文字候補を表示させる処理を行なっている。変数Nには変換文字候補の総数が入っていて、610行で得られる候補の番号(変数I)と比較し、IとNが等しい値になった場合に630行の〝_JIBLOCK〟を実行している。

カーソルキーの上下でブロックを選択するが、この処理は680行から710行までと、750行から780行までの2ヵ所でやっている。それぞれ〝_JIBLOCK〟と〝_ZENBLOCK〟を実行したあと、〝_JIKOHO〟で変換文字を獲得し960行以降のサブルーチンで画面に表示している。

ここで960行以降の文字表示ルーチンについて説明しておこう。まず最初に980行で今まで表示されていた文字を消したあと、1010行で〝_JIKOHO〟で得られる〝候補〟と〝残り〟を背景色を青にして表示する。途中で文節を切って変換している場合は、続いて文節の右側も表示している。

最後は820行から920行までの、リターンキーによる確定ルーチンだ。860行の〝PRINT A$＋B$〟は確定された文字を画面に表示させるものだが、これは830行で得られる文字変数A$を表示してもいい。どちらでも同じなのだ。そのあと文字変数JE$に入っている文節の右側を、同じく文字変数MJ$に代入して処理を終わっている。ちなみにMJ$がヌルなら改行して130行に戻るが、そうでない場合はMJ$を続けて変換するようになっているぞ。

以上、だいたいプログラムの流れがわかってもらえたかな？　拡張BASICのサンプルとして参考にしてくれればうれしいぞ。

まず最初に処理の流れをつかんでおけ

今回の拡張BASICは使い方が少し難しいかもしれない。下に処理の流れを掲載したので参考にしてくれ。この順番で動くようにプログラムを組もう。

一番理解しにくいのは、最初の〝CALL HENKAN〟かもね。この命令だけ実行しても文字は変換されない。〝JIKOHO〟を忘れないようにしよう。

MSXディスク通信3月号に収録！

MSX-JE辞書アクセス拡張BASICは、MSXディスク通信3月号に収録されています。

収録ファイルは
SET40. COM
DICT. BIN
D. BAT
D-SAMPLE. BAS
の4本です。上記のプログラムをDOSのシステムが入っているディスクにコピーして使用してください。D-SAMPLE.BASは、右ページに掲載しているラインエディターのプログラムなので拡張BASICを起動する際は必要ありません。

それから、拡張BASICを使うときは〝CALL KANJI〟命令で漢字BASICモードにしておくのを忘れないようにしてください。

サンプルプログラム

```
100 _KANJI3:COLOR 15,0,0:_CLS
110 CLEAR 1000
120 X=0:Y=0
130 POKE &HF3E9,15:POKE &HF3EA,0
140 MJ$=""
150 LOCATE X:PRINT MJ$;
160 _KLEN(A,MJ$):IF A>18 GOTO 270
170 KY$=INPUT$(1)
180 IF KY$=CHR$(8) AND POS(0) <>0 THEN M
J$=LEFT$(MJ$,LEN(MJ$)-1):LOCATE POS(0)-1
:PRINT" ";:GOTO 150
190 IF KY$=" " AND MJ$<>"" THEN GOTO 270
200 IF ASC(KY$)<32 THEN GOTO 150
210 MJ$=MJ$+KY$:GOTO 150
220 '---------------------------------
230 '
240 'ﾍﾝｶﾝｼｮﾘﾙｰﾁﾝ.MJ$=ﾍﾝｶﾝｽﾙﾓｼﾞﾚﾂ
250 '
260 '---------------------------------
270 _KACNV(MJ$,MJ$):_AKCNV(MJ$,MJ$)
280 JE$=MJ$:GOTO 300
290 A=(POS(0)-X)¥2:_KMID(JE$,MJ$,1,A)
300 _HENKAN(JE$,N)
310 HF=0:GOTO 600
320 '
330 'key wait
340 '
350 KY$=INPUT$(1)
360 IF KY$=CHR$(32) GOTO 600
370 IF KY$=CHR$(30) GOTO 750
380 IF KY$=CHR$(31) GOTO 680
390 IF KY$=CHR$(28) GOTO 510
400 IF KY$=CHR$(29) GOTO 510
410 IF KY$=CHR$(27) GOTO 470
420 IF KY$=CHR$(13) GOTO 820
430 GOTO 350
440 '
450 'esc
460 '
470 GOSUB 1090:GOTO 350
480 '
490 'left & right (ﾌﾞﾝｾﾂｾﾝﾀｸ)
500 '
510 IF HF=1 GOTO 530
520 GOSUB 1090
530 IF KY$=CHR$(28)ANDPOS(0)>=HX GOTO 56
0
540 IF KY$=CHR$(29)ANDPOS(0)=X+2 GOTO 56
0
550 PRINT KY$;KY$;
560 GOTO 350
570 '
580 ' jikoho
590 '
600 IF HF<>0 GOTO 290
610 _JIKOHO(A0$,A1$,I):GOSUB 960
620 IF I<>N THEN GOTO 350
630 _JIBLOCK(N)
640 GOTO 350
650 '
660 ' jiblock
670 '
680 IF HF<>0 GOTO 290
690 _JIBLOCK(N)
700 _JIKOHO(A0$,A1$,I):GOSUB 960
710 GOTO 350
720 '
730 ' zenblock
740 '
750 IF HF<>0 GOTO 290
760 _ZENBLOCK(N)
770 _JIKOHO(A0$,A1$,I):GOSUB 960
780 GOTO 350
790 '
800 ' kakutei
810 '
820 IF HF<>0 GOTO 350
830 _KAKUTEI(I,A$)
840 POKE &HF3E9,15:POKE &HF3EA,0
850 LOCATE X,Y
860 PRINT A0$+A1$;
870 IF MJ$="" GOTO 920
880 _KLEN(A,JE$):_KMID(JE$,MJ$,A+1)
890 IF JE$="" GOTO 920
900 MJ$=JE$
910 X=POS(0):LOCATE X,Y:GOTO 280
920 PRINT:X=0:Y=CSRLIN:GOTO 130
930 '
940 'put
950 '
960 LOCATE X,Y
970 POKE &HF3E9,0:POKE &HF3EA,0
980 _KLEN(A,MJ$):PRINT SPC(A*2)
990 LOCATE X,Y
1000 POKE &HF3E9,15:POKE &HF3EA,4
1010 PRINT A0$;A1$;
1020 POKE &HF3E9,0:POKE &HF3EA,15
1030 _KLEN(A,JE$):_KMID(B$,MJ$,A+1)
1040 PRINT B$;
1050 RETURN
1060 '
1070 'esc sub
1080 '
1090 JE$=MJ$:HF=1
1100 _KLEN(A,MJ$)
1110 POKE &HF3E9,0:POKE &HF3EA,0
1120 LOCATE X,Y:PRINT SPC(A*2)
1130 POKE &HF3E9,15:POKE &HF3EA,4
1140 LOCATE X,Y:PRINT JE$;:HX=POS(0)
1150 RETURN
```

いろんなツールを募集中だ

このコーナーでは読者のみなさんのプログラムを募集しています。DOSの外部コマンドに限らず、BASICのプログラムでもかまいません。とにかくちょっと便利なツールができたら、右のあて先まで送ってください。採用分には、当社規定のプログラム料をお支払いいたします。

投稿の際は、プログラムをディスクにセーブし、住所、氏名、年齢、電話番号などを明記してください。また、簡単なドキュメントファイル(操作説明書)なども添付していただけるとカンペキです。"こんなツールがほしい"といったご意見もお待ちしています。

あて先
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
Tools募集係

C言語でゲームを作ってみよう!

わくわくC体験

今回はちょっと趣向を変えて、今までやってきた知識をもとにゲームを作ってみることにしよう。ゲームの内容は、テキストベースのロールプレイングゲームだ。これを応用すれば、自作のゲームをドンドン作ることができるようになるはずだね。

今までの知識とテクを応用しよう!

前回まで、C言語のほんのさわりの部分を取り上げてきた。まだまだCって難しいな、と感じている人も多いだろう。Cをマスターするためには、初回にも説明したとおり標準関数の機能を理解すること、各関数の機能をうまくわけること、そして慣れることなどだ。とにかく自分でやってみることが重要だね。

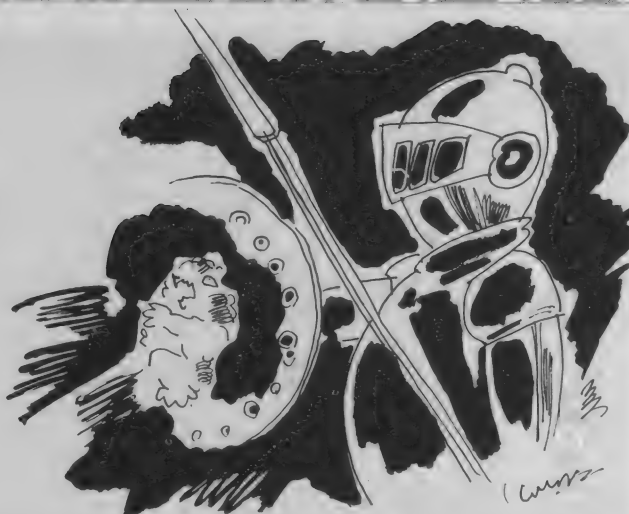
ここで、これまでのまとめとして少し大きいプログラムに取り組んでいこう。一番みんながとっつきやすいだろうということで、ゲームを作っていくことにした。

まずリストを見てほしい。一部の関数は次号で掲載するので、何の機能も持っていないものがある。これらは無視してもらってかまわない。それ以外は、これまでに扱ってきた範囲の内容がほとんどとなっている。制御構造や記号などもおなじみのものばかりだろう。

ただ関数に関しては、ひとつだけ新しい関数を登場させてある。getch( )という名前のこの関数は、標準関数には含まれていない、いわば機種依存の関数である。これは、おもにパーソナルコンピューターのCの処理系に提供されているものだが、UNIXのCには標準では存在しないものである。つまり、このプログラムを仮にUNIX上に移植するとしたら、getch( )を自分で作る必要がある。このような理由からこれまであえて取り上げてこなかった。しかし今回、ゲームという操作を伴なうプログラムを作るにあたって、少しでもユーザーインターフェースを良くしようと思い、使うことにした。

さて、カンジンのこの関数の機能はというと、「コンソールから1文字読み込む」というものである。この連載で取り上げたことのあるfgetc( )やgetc( )との違いは、コンソール(キーボード)というハードウェアに密着した専用関数ということだ。当然I/Oリダイレクトやパイプ機能といったものを適用することはできない。

またキーボードから直接値を取ってくるために、エコーバックされないという特徴を持っている。バッファリングもされないため、キーを押したとたんに反応するようになっている。このことからわかるように、getch( )はMSX-DOSの機能を使わないで、もっとハードウェアに近い部分(BIOSレベル)の関数なのだ。

それぞれの関数の説明や役割などは、次号で詳しく説明していくことにしよう。それまでに、定義している関数がどういう働きをしているかなど、自分で解析しておいてほしい。じゃ、来月!

```
/*
 * Text-base role playing game
 * "RING of ELEMENTAL"  <elemental.h>
 * 12/19/199Ø   programed by Harlock.
 */

static  char    *version = "1.Ø";

#define     HERO        struct  hero_data
#define     SACK        struct  sack_data
#define     SACKITEM    struct  sack_item
#define     MAGICS      struct  magic_data
#define     MAGICITEM   struct  magic_item

/* status */
#define     MOVING      1
#define     CAMPING     2
#define     FIGHT       3

/* key bind */
#define     FRONT       '8'
#define     LEFT        '4'
#define     RIGHT       '6'
#define     BACK        '2'
#define     CAMP        '5'
#define     STATUS      'S'
#define     QUIT        'Q'
#define     EQUIP       'E'
#define     USE         'U'
#define     DROP        'D'
#define     MAGIC       'M'

/* ground forming */
#define     WALL        '#'

/* vector */
#define     NORTH       -1
#define     EAST         1
#define     WEST        -1
#define     SOUTH        1

/* files */
static  char    *mapf     = "ELEMENT";
static  char    *messagef = "ELEMENT.MSG";
static  char    *herof    = "ELEMENT.HRO";
static  char    *itemf    = "ELEMENT.ITM";
static  char    *monsterf = "ELEMENT.MON";
static  char    *storef   = "ELEMENT.STR";

/* local function */
static  int     listinfo(), usage(), elecheck(), elemental(),
                load_hero(), list_hero(), save_hero(), creat_hero(),
                load_map(), list_map(), save_map(), elemain(),
                elemove(), elecamp(), key_help(), event_chk(),
                equipitem(), useitem(), dropitem(), usemagic(),
                getmapname();

static  int         getvalue();

static  char    crfloar = Ø;
static  char    xplot = Ø;
static  char    yplot = Ø;
static  char    xvector = Ø;
static  char    yvector = SOUTH;
```

```
#define     MAXX        3Ø
#define     MAXY        3Ø
static  char    dungeon[MAXY + 1] [MAXX + 1];

#define     MAXJOB      4
static  char    job[MAXJOB] [8] = {
                            "FIGHTER",
                            "THIEF",
                            "WIZERD",
                            "CLERIC"
                            };

SACKITEM {
    int         item_no;
    int         gold;
};

SACK {
    SACKITEM    item[8];
};

MAGICITEM {
    int         job;
    int         lvl;
    int         mp;
    int         area;
    int         time;
    int         gold;
    char        magic_name[9];
};

MAGICS {
    MAGICITEM   item[1Ø];
};

HERO {
    char        hero_name[9];       /* name */
    char        hero_job;           /* job */
    int         hero_level;         /* level */
    int         hero_str;           /* strength */
    int         hero_dex;           /* dexterity */
    int         hero_int;           /* intelligence */
    int         hero_con;           /* constitution */
    int         hero_luc;           /* luck */
    int         hero_wpc;           /* weapon class */
    int         hero_amc;           /* armer class */
    int         hero_exp;           /* experience */
    int         hero_gold;          /* gold */
    int         hero_mhp;           /* max hit point */
    SACK        hero_sack;          /* sack item */
    MAGICS      hero_magic;         /* magic item */
};

/*
 * Text-base role playing game
 * "RING of ELEMENTAL"      version 1.Ø
 * programed by Harlock.
 * 11/18/199Ø
 */
#include    <stdio.h>
#include    <string.h>

HERO        elehero;
SACK        elesack;
SACKITEM    elesackitem;
MAGICS      elemagic;
MAGICITEM   elemagicitem;

main(argc, argv)
int     argc;
char    *argv[];
{
    srand(11);
    switch (argc) {
      case 1:
        if (elecheck()) {
            return 1;
        }
        else {
            elemental();
            return Ø;
        }
      case 2:
        if (strcmp(argv[1], "-l") == Ø) {
            listinfo();
            return Ø;
        }
      default:
        usage();
        return 1;
    }
}
```

```
usage()
{
    fprintf(stderr, "RING of ELEMENTAL¥tVersion %s¥n", version);
    fprintf(stderr, "Usage : ELEM [-l]¥n");
}

listinfo()
{
    FILE    *fp;

    if ((fp = fopen(herof, "r")) == NULL) {
        fprintf(stderr, "No hero exist now.¥n");
    }
    else {
        load_hero();
        list_hero();
        fclose(fp);
    }
}

elecheck()
{
#ifdef MMAGA4           /* This function need MSX magazine 4,1991 */
    FILE    *fp;
    int     ret;


    if ((fp = fopen(messagef, "r")) == NULL) {
        fprintf(stderr, "There's no %s file.¥n", messagef);
        return 1;
    }
    fclose(fp);
    if ((fp = fopen(itemf, "r")) == NULL) {
        fprintf(stderr, "There's no %s file.¥n", itemf);
        return 1;
    }
    fclose(fp);
    if ((fp = fopen(monsterf, "r")) == NULL) {

        fprintf(stderr, "There's no %s file.¥n", monsterf);
        return 1;
    }
    fclose(fp);
    if ((fp = fopen(storef, "r")) == NULL) {
        fprintf(stderr, "There's no %s file.¥n", storef);
        return 1;
    }
    fclose(fp);
    if ((fp = fopen("ELEMENT.Ø", "r")) == NULL) {
        fprintf(stderr, "There's no %s file.¥n", mapf);
        return 1;
    }

    fclose(fp);
#endif
    return Ø;
}

elemental()
{
    FILE    *fp;

    if ((fp = fopen(herof, "r")) == NULL) {
        creat_hero();
        save_hero();
    }
    else {
        load_hero();
        fclose(fp);
    }

    load_map();

    elemain();
}

load_hero()             /* This function is buggy */
{
#ifdef MMAGA4           /* This function need MSX magazine 4,1991 */
    char    n, *worktok;
    char    work[256];
    int     i;
    FILE    *fp;

    if ((fp = fopen(herof, "r")) == NULL) {
        fprintf(stderr, "%s open error.¥n", herof);
        exit(1);
    }
    fprintf(stdout, ".");
    for (i = Ø; i < 255; i++) {
        if ((n = (char)fgetc(fp)) != EOF) {
            work[i] = n;
        }
```

```
        else {
            work[i] = '¥Ø';
            break;
        }
    }
    strcpy(&elehero.hero_name[Ø], strtok(work, " "));
    fprintf(stdout, ".");
    worktok = strtok("¥Ø", " ");
    fprintf(stdout, ".");
    elehero.hero_job = (atoi(worktok));
    fprintf(stdout, ".");
    elehero.hero_level = (atoi(strtok(NULL, " ")));
    fprintf(stdout, ".");
    elehero.hero_str = (atoi(strtok(NULL, " ")));
    fprintf(stdout, ".");
    elehero.hero_mhp = (atoi(strtok(NULL, " ")));
    fprintf(stdout, ".");
    elehero.hero_dex = (atoi(strtok(NULL, " ")));
    fprintf(stdout, ".");
    elehero.hero_int = (atoi(strtok(NULL, " ")));
    fprintf(stdout, ".");
    elehero.hero_con = (atoi(strtok(NULL, " ")));
    fprintf(stdout, ".");
    elehero.hero_luc = (atoi(strtok(NULL, " ")));
    fprintf(stdout, ".");
    elehero.hero_wpc = (atoi(strtok(NULL, " ")));
    fprintf(stdout, ".");
    elehero.hero_amc = (atoi(strtok(NULL, " ")));
    fprintf(stdout, ".");
    elehero.hero_exp = (atoi(strtok(NULL, " ")));
    fprintf(stdout, ".");
    elehero.hero_gold = (atoi(strtok(NULL, " ")));
    fprintf(stdout, "Loaded.¥n");
    fclose(fp);
#endif
}

list_hero()
{
    fprintf(stdout, "%s's status¥n", &elehero.hero_name[Ø]);
    fprintf(stdout, "JOB¥t%s¥n", &job[elehero.hero_job][Ø]);
    fprintf(stdout, "LEVEL¥t%d¥n", elehero.hero_level);
    fprintf(stdout, "STR¥t%d/%d¥n", elehero.hero_str, elehero.hero_mhp);
    fprintf(stdout, "DEX¥t%d¥n", elehero.hero_dex);
    fprintf(stdout, "INT¥t%d¥n", elehero.hero_int);
    fprintf(stdout, "CON¥t%d¥n", elehero.hero_con);
    fprintf(stdout, "LUCK¥t%d¥n", elehero.hero_luc);
    fprintf(stdout, "GOLD¥t%d¥n", elehero.hero_gold);
    fprintf(stdout, "WPC¥t%d¥n", elehero.hero_wpc);
    fprintf(stdout, "AMC¥t%d¥n", elehero.hero_amc);
    fprintf(stdout, "EXP¥t%d¥n", elehero.hero_exp);
}

save_hero()
{
    FILE    *fp;

    if ((fp = fopen(herof, "w")) == NULL) {
        fprintf(stderr, "%s open error.¥n", herof);
        exit(1);
    }
    fprintf(fp, "%s ", &elehero.hero_name[Ø]);
    fprintf(fp, "%c ", elehero.hero_job);
    fprintf(fp, "%d ", elehero.hero_level);
    fprintf(fp, "%d ", elehero.hero_str);
    fprintf(fp, "%d ", elehero.hero_mhp);
    fprintf(fp, "%d ", elehero.hero_dex);
    fprintf(fp, "%d ", elehero.hero_int);
    fprintf(fp, "%d ", elehero.hero_con);
    fprintf(fp, "%d ", elehero.hero_luc);
    fprintf(fp, "%d ", elehero.hero_wpc);
    fprintf(fp, "%d ", elehero.hero_amc);
    fprintf(fp, "%d ", elehero.hero_exp);
    fprintf(fp, "%d ", elehero.hero_gold);
    fclose(fp);
    fprintf(stdout, "Saved.¥n");
}

creat_hero()
{
    char        c, n, i;
    int         w;
    fprintf(stderr, "Please input hero's name. (max 8 char)¥n");
    for (i = Ø; i < 8; i++) {
        if ((n = (char)fgetc(stdin)) != '¥n') {
            elehero.hero_name[i] = n;
        }
        else {
            break;
        }
    }
    elehero.hero_level = 1;
    elehero.hero_exp = Ø;
    do {
        fprintf(stdout, "NAME¥t%s¥n", &elehero.hero_name[Ø]);
        w = getvalue();
        elehero.hero_mhp = w;
        fprintf(stdout, "STR¥t%d¥n", (elehero.hero_str = w));
        w = getvalue();
        fprintf(stdout, "DEX¥t%d¥n", (elehero.hero_dex = w));
        w = getvalue();
        fprintf(stdout, "INT¥t%d¥n", (elehero.hero_int = w));
        w = getvalue();
        fprintf(stdout, "CON¥t%d¥n", (elehero.hero_con = w));
        w = getvalue();
        fprintf(stdout, "LUCK¥t%d¥n", (elehero.hero_luc = w));
        w = rand() % 25;
        fprintf(stdout, "GOLD¥t%d¥n", (elehero.hero_gold = w));
        elehero.hero_wpc = 1Ø - elehero.hero_str;
        elehero.hero_amc = 1Ø - elehero.hero_dex;
        fprintf(stderr, "Do you save this? (y/n)¥n");
        c = getch();
    } while ((c != 'y') && (c != 'Y'));
}

int
getvalue()
{
    int     w;

    w = rand() % 13;
    if (w < 1Ø) {
        w -= (1Ø - w);
    }
    else {
        w += (w - 1Ø);
    }
    if (w < 3) {
        w = 3;
    }
    return w;
}

load_map()
{
    int     i, j;
    char    work[MAXX], mapname[1Ø];
    FILE    *fp;

    getmapname(mapname);
    if ((fp = fopen(mapname, "r")) == NULL) {
        fprintf(stderr, "%s open error.¥n", mapname);
        exit(1);
    }
    for (i = Ø; i <= MAXY; i++) {
        fgets(work, MAXX, fp);
        for (j = Ø; j < MAXX; j++) {
            if ((work[j] = '¥n') || (work[j] = '¥Ø')) {
                dungeon[i][j] = WALL;
            }
            else {
                dungeon[i][j] = work[j];
            }
        }
        dungeon[i][j] = '¥Ø';
    }
    fclose(fp);
}

list_map()
{
    int     i;

    for (i = Ø; i < MAXY; i++) {
        fprintf(stdout, "%s¥n", &dungeon[i][Ø]);
    }
}

save_map()
{
    int     i;
    char    mapname[1Ø];
    FILE    *fp;

    getmapname(mapname);
    if ((fp = fopen(mapname, "w")) == NULL) {
        fprintf(stderr, "%s open error.¥n", mapf);
        exit(1);
    }
    for (i = Ø; i < MAXY; i++) {
        fprintf(fp, "%s¥n", &dungeon[i][Ø]);
    }
    fclose(fp);
}
```

```
elemain()
{
    char    c, key;

    for (key = ' '; (key = getch()) != QUIT; ) {
        switch (key) {
          case  FRONT:
            elemove(1);
            break;
          case   LEFT:
            elemove(2);
            break;
          case  RIGHT:
            elemove(3);
            break;
          case   BACK:
            elemove(4);
            break;
          case   CAMP:
            elecamp();
            break;
          case STATUS:
            list_hero();
            break;
          default:
            key_help(MOVING);
        }
    }
    fprintf(stderr, "Do you want to save DATA?(y/n)¥n");
    c = getch();
    if ((c == 'y') || (c == 'Y')) {
        save_hero();
        save_map();
    }
}

getmapname(name)
char    *name;
{
    static  char    *temp = "ELEMENT.Ø";

    strcpy(name, temp);
}

elemove(mv)
int     mv;
{
    char    x, y;

    x = xplot + xvector;
    if (Ø <= x && x <= 3Ø) {
        y = yplot + yvector;
        if (Ø <= y && y <= 3Ø) {
            ;
        }
        else {
            fprintf(stderr, "Ouch!!¥n");
        }
    }
    else {
        fprintf(stderr, "Ouch!!¥n");
    }
    switch (mv) {
      case 2:
        if (xvector == Ø) {
            if (yvector == SOUTH) {
                xvector = EAST;
                yvector = Ø;
            }
            else {
                xvector = WEST;
                yvector = Ø;
            }
        }
        else if (xvector == EAST) {
            xvector = Ø;
            yvector = NORTH;
        }
        else {
            xvector = Ø;
            yvector = SOUTH;
        }
        break;
      case 3:
        if (xvector == Ø) {
            if (yvector == SOUTH) {
                xvector = WEST;
                yvector = Ø;
            }
            else {
                xvector = EAST;
                yvector = Ø;
            }
        }
        else if (xvector == EAST) {
            xvector = Ø;
            yvector = SOUTH;
        }
        else {
            xvector = Ø;
            yvector = NORTH;
        }
        break;
      case 4:
        if (xvector) {
            xvector = -xvector;
        }
        else {
            yvector = -yvector;
        }
    }
    event_chk(x, y);
}

elecamp()
{
    char    key;

    for (key = ' '; (key = getch()) != QUIT; ) {
        switch (key) {
          case  EQUIP:
            equipitem();
            break;
          case    USE:
            useitem();
            break;
          case   DROP:
            dropitem();
            break;
          case  MAGIC:
            usemagic();
            break;
          case STATUS:
            list_hero();
            break;
          default:
            key_help(CAMP);
        }
    }
}

key_help(stat)
int     stat;
{
    switch (stat) {
      case MOVING:
        fprintf(stdout, " *** MOVE KEY HELP ***¥n");
        fprintf(stdout, " FRONT¥t%c¥n", FRONT);
        fprintf(stdout, " LEFT¥t%c¥n", LEFT);
        fprintf(stdout, " RIGHT¥t%c¥n", RIGHT);
        fprintf(stdout, " BACK¥t%c¥n", BACK);
        fprintf(stdout, " CAMP¥t%c¥n", CAMP);
        break;
      case   CAMP:
        fprintf(stdout, " *** CAMP KEY HELP ***¥n");
        fprintf(stdout, " EQUIP¥t%c¥n", EQUIP);
        fprintf(stdout, " USE¥t%c¥n", USE);
        fprintf(stdout, " DROP¥t%c¥n", DROP);
        fprintf(stdout, " MAGIC¥t%c¥n", MAGIC);
        break;
      case  FIGHT:
        fprintf(stdout, " *** FIGHT KEY HELP ***¥n");
    }
    fprintf(stdout, " STATUS¥t%c¥n", STATUS);
    fprintf(stdout, " QUIT¥t%c¥n", QUIT);
}

event_chk()
{
    printf("Please read MSX Magazine April.¥n");
}

equipitem()
{
    printf("Please read MSX Magazine April.¥n");
}

useitem()
{
    printf("Please read MSX Magazine April.¥n");
}

dropitem()
{
    printf("Please read MSX Magazine April.¥n");
}

usemagic()
{
    printf("Please read MSX Magazine April.¥n");
}
```

PROGRAM HOUSE
プログラムハウス

MSX-Datapack

■MSX、MSX2、MSX2+　1万2000円［税別］（2DD）

MSXプログラマーのバイブル登場!?

2月上旬に発売される予定のMSX-Datapack。かなり本格的な資料らしい、と関心を持っていた人多いんじゃないかな？　残念ながら、今一番ほしいDOS2やturbo Rの資料は入ってないんだけど、MSXからMSX2+までの資料としては最強のものなのだ。

1000ページを超えるマニュアル

MSXの技術資料の集大成といえる、この「MSX-Datapack」(以下Datapack)。1000ページを超えるマニュアルに3.5インチのディスクがついて値段は1万2000円［税別］。今のところ2月上旬発売予定なんだけど、本屋ではなくパソコンショップで売っているので気をつけてくれ。

気になる内容のほうは、先ほど述べた"集大成"という言葉がぴったり。今まで発売された『テクニカルハンドブック』、『V9938テクニカルデータブック』、『MSX2+パワフル活用法』、『MSX-DOSスーパーハンドブック』などを1冊(実際の商品は第1部と第2部に分かれている)にまとめたものになっている。もちろん、モデムやMSX-AUDIOなど、今まで公開されていないものも含まれているので十分魅力的な内容だ。

ちらちらっと中を読んでみたんだけど、ほんとうに膨大な量。しかもPLAY文BIOSで使用するMMLのフォーマットやフロッピーディスクのモーターを止める方法などといった、ほんとうに細かいものまで記載されている。公開できるものはすべてマニュアルに書いた、というのもうなずけるな。1ドライブシミュレーターを使っている

⬆この分厚い本2冊にサンプルプログラムなどが入ったディスクがつくわけだ。

こいつは役に立つ!!

割り込みルーチンの詳細

「Datapack」には、こんな割り込みシーケンスの資料も記載されているのだ。参考になるぜ。

❶すべてのレジスター(裏レジスター、IX、IYとも)をセーブ
❷H.KEYI(FD9AH番地)を呼ぶ
❸ライトペンの処理
❹VDPのステータスレジスターを読む
　垂直帰線割り込みの場合
　❺H.TIMI(FD9FH番地)を呼ぶ
　❻割り込みの許可
　❼STATFL(F3E7H番地)の設定(ステータスレジスターの保存)
　❽ON SPRITEの処理
　❾ON INTERVALの処理
　❿JIFFY(FC9EH番地)=JIFFY+1、PLAY文の処理
　　SCNCNT=0の場合
　　⓫SCNCNT=2
　　⓬ON STRIGの処理
　　⓭キーボードのスキャン
⓮すべてのレジスター(裏レジスター、IX、IYとも)をリストア

ときに表示されるディスク交換メッセージがあるでしょ？　あれを自分で表示する方法なんてのもあるぞ。

VDPに関する資料は、V9938テクニカルデータブックを元にしているんだけど、なかなか手に入れにくい本だったのでけっこうありがたい人もいるんじゃないだろうか。それに走査線割り込みなどの高等テクニックを使う場合、どうしてもレジスターの細かい情報が必要になってくる。そういう意味でも価値のある資料と言えるんじゃないかな。

MSX-DOSやVDPなどの資料もありがたいけど、あなどれないのが第7部(右上を参照)のオプションの周辺機器についての解説だ。今までこういうまとまった資料が出てなかったので、かなり貴重な情報だ。とくにMSX-JEの資料は注目だろう。MSXの漢字機能って、こういう資料が簡単に手に入らなかったせいもあるんだろうけど、あまりプログラムで使ったことのない機能なんじゃないだろうか。今月の「Tools活用法」でも日本語機能を拡張するBASICを紹介しているので、合わせて利用するといいんじゃないかな？

今回のDatapackは第1部と第2部に分かれているんだけど、じつは第3部も予定されているのだ。中身はもちろんMSX turbo Rの資料。『MSX-Datapack turbo R版』として春に発売されるハズなのでこちらも期待していよう。

これは買いでっせー！

吉田哲馬だ。今までに発売されたMSXの資料を1冊にまとめたような技術資料だが、今までに公開されていない周辺機器の仕様まで記載されているので、MSXユーザーは必携だろうな。

とくに、VDPレジスターのすべての機能(ビット情報も含む)の解説や、YAMAHAから特別に提供されたらしいFM音源チップ(OPLL)の全仕様など、プログラマーじゃなくても持っておきたい内容だ。サンプルプログラムが収録されたディスクも付属されていて、初心者にもわかりやすくなっているのが親切だな。

MSX-Datapackの主な内容

第1部　ハードウェア

MSXを構成するLSIやキーボード、いろいろなインターフェース、I/Oマップ、スロットカートリッジの仕様などが詳しく記載されている。第1部の最後ではMSX2+の回路図なども紹介されている。

第2部　システムソフトウェア

電源を入れてからどのようにMSXのシステムが立ち上がるか、ブートシーケンスが最初に紹介されている。そのあと割り込み処理が少しあって、続いてBASICの解説、という内容になっている。

第3部　MSX-DOS

ここは『MSX-DOS TOOLS』のマニュアルに近い内容。DOSのコマンドやファンクションコールなどの説明が入っている。

第4部　VDP

基本的に『テクニカルハンドブック』(アスキー)と『MSX2+パワフル活用法』(アスキー)を合わせたような内容だけど、レジスターの全ビット情報が記載されていて、その部分はかなり役に立ちそうだ。

第5部　スロットとカートリッジ

スロット自体の解説やインタースロットコール、カートリッジソフトの作成方法など、かなり『テクニカルハンドブック』に近い内容だ。

第6部　標準的な周辺装置のアクセス

PSG、カセットインターフェース、プリンターなどの標準で装備されている周辺装置の解説。これも『テクニカルハンドブック』の内容に近い。

第7部　オプションの周辺機器

ここのページ数が一番多いんじゃないだろうか。RS-232C、モデム、MSX-JE、MSX-MUSIC、MSX-AUDIO、漢字プリンター、拡張BIOSの仕様、と多種多様な内容。そして巻末にはMSX2+までの全BIOS一覧や、ワークエリア、BASICの中間コード、ファンクションコールなどの一覧表がある。

こいつは役に立つ!!

DOSからMath-Packを利用する

Math-Packの数値演算ルーチンは以下のルーチンをページ1に置いておかないとDOSから利用できない。

```
ORG      406FH
         LD IX, 406FH
         JP CALBAS

ORG      4666H
         LD IX, 4666H
         JP CALBAS

ORG      4EB8H
         LD IX, 4EB8H
         JP CALBAS

ORG      5439H
         LD IX, 5439H
         JP CALBAS

ORG      5597H
GETYPR:  LD A, (VALTYP)
         CP 8
         JR NC, DOUBLE
         SUB 3
         OR A
         SCF
         RET
DOUBLE:  SUB 3
         OR A
         RET

ORG      66A7H
         POP AF
         RET
```

BASICの神様

今月からは、フロッピーディスクを使ったファイルの管理方法について解説していく。とにかく取り扱わなければならないことがたくさんあるため、これから4～5回に分けて、じっくりと活用法を紹介していくつもりだ。

今月のお題目 ファイルの管理

BASICのプログラムでもある程度大きなものになると、ディスクアクセスが必要になってくる。ディスクアクセスとは、ディスクに保存されているデータやプログラムを読み込んだり書き込んだりすることだ。プログラムをロードしたりセーブしたりといった作業も一種のディスクアクセスであるが、今回はより高度なディスクアクセスを覚え、プログラムに応用することが目的だ。

ファイルアクセスってナンジャラホイ

ディスクアクセスの最も基本的な考え方がファイルだ。ファイルを用いたディスクアクセスをファイルアクセスということもある。ファイルとは、ディスクの中に記憶された情報のひとつのまとまりのことで、それぞれにファイルネームと呼ばれる名前がつけられている。

ファイルネームは8文字の名前を表わす部分と3文字の拡張子と呼ばれる部分に分けることができる。名前の部分はファイルの実際の名前で、拡張子はファイルの種類の分類などに使われる。拡張子はべつになくてもかまわないのだが、いろいろな種類のファイルをひとつのディスクに保存する場合は、つけておいたほうがわかりやすいだろう。よく使われる拡張子の例を表1にまとめておくので、それを参考にしてくれ。

表1を見てもわかるとおり、ファイルには拡張子で分類されるさまざまな種類がある。BASICのプログラムファイルについてはもうおなじみだろう。作ったプログラムをロードしたりセーブしたりといった作業はもう実際に経験していることだろう。

さて、実際にディスクにどのようなファイルが保存されているか見てみよう。それには〝FILES〟という命令を使うことになる。キーボードから打ち込んでリターンキーを押してみよう。ドライブに入っているディスクにファイルがあれば、画面にファイルネームが表示される。このとき、ファイルネームがピリオドをはさんでふたつに分かれていることがあるが、その場合はピリオドの左側が名前、右側が拡張子を表わしている。ただし、市販ソフトの一部では、特殊なディスクアクセスをしているため、ファイルが表示されずにエラーメッセージが表示されることがあるので気をつけてくれ。

表1 拡張子の例

拡張子	説明
BAS	BASICプログラムのファイルを表わす。
DAT	データが記録されているファイル。
BIN	BSAVE形式でセーブしたファイルを表わす。
COM	MSX-DOS上で実行できるファイルを表わす。

リスト1：データファイル作成プログラム

```
10 OPEN"SAMPLE1.DAT" FOROUTPUT AS#1
20 READ A$
30 IF A$="END" THEN CLOSE:END
40 PRINT #1,A$:GOTO 20
100 DATA 123456789
110 DATA ABCDEFG
120 DATA abcdefg
130 DATA ｱｲｳｴｵ
140 DATA END
```

リスト2：ファイル内容表示プログラム

```
10 OPEN"SAMPLE1.DAT" FORINPUT AS#1
20 IF EOF(1)=-1 THEN CLOSE:END
30 INPUT#1,A$
40 PRINT A$:GOTO 20
```

ディスクにファイルを作ってみるぞ

さて、今度は実際にファイルを作ってみよう。まずはファイルを扱うさいの基本的な命令のいくつかを紹介する。

OPEN

OPEN命令はファイルをプログラムで扱うとき、一番最初に実行しなくてはならない命令だ。この命令を実行することによって初めて、プログラム上でファイルを扱うことができるようになるのだ。書式は表2を参照してほしい。また、OPEN命令を実行することを、ファイルをオープンするという。

CLOSE#(ファイル番号)

オープンしたファイルの処理がすべて終わったら、CLOSE命令を実行する。ファイル番号はOPEN命令を実行したときに指定した番号だ。この命令を実行しないでプログラムを終了してしまうと、せっかく作ったファイルが正しく保存されないことがあるので注意してほしい。またファイル番号は省略することもできる。その場合は現在オープンされているすべてのファイルが対象になる。ひとつしかファイルをオープンしていないときなどは省略してもよいだろう。

PRINT#(ファイル番号),(データ)

OUTPUTモードでオープンしたファイルに情報を書き込む命令がこれだ。#のあとにはOPEN命令で指定したファイル番号を指定する。データの部分は普通のPRINT命令と全く同じように使うことができる。カンマやセミコロンを使うことも可能だ。

INPUT#(ファイル番号),(変数名)

表2 OPEN命令の書式

OPEN"SAMPLE1.DAT" FOR OUTPUT AS#1

"SAMPLE1.DAT"：ファイルネーム　OUTPUT：モード　#1：ファイル番号

ファイルネーム　これからデータを扱うためのファイルを指定する。

モード　ファイルをどのように処理するかを指定する。モードには以下の3種類がある。

INPUT　データを読み込む。

OUTPUT　新しくファイルを作り、データを書き込む。ちなみに、同じ名前の古いファイルがある場合は消されてしまうので注意してほしい。

APPEND　古いファイルを残したまま、データを追加する。

ファイル番号　1から順番にファイルにとおし番号をつける。オープンするファイルがひとつだけなら、1としておけばよい。この番号は、PRINT#命令など、ほかのファイル操作関係の命令を使うときに必要になってくる。

INPUTモードでオープンしたファイルから情報を読み込む時に使う。変数名はカンマで区切って複数指定することもできる。

EOF(ファイル番号)

この関数は、INPUTモードでオープンしたファイルからINPUT#命令で情報をすべて読んでしまったときに−1の値をとり、それ以外のときは0の値をとる。

この4つの命令とEOF関数を使えば、ファイルのデータを読み書きすることができるようになる。リスト1はサンプルデータのファイルをOUTPUTモードでオープンし、100行以降のDATA 文の内容を保存するプログラムだ。またリスト2はサンプルデータの内容を表示するプログラムだ。どちらもリストは短いので自分で調べてくれ。またリスト1、リスト2の応用として、簡単なワープロのようなものを作ってみた。リスト3がそれだ。これはプログラムの説明もつけておくので参考にしてほしい。

このようにPRINT#命令やINPUT#命令を使ったファイルアクセスをシーケンシャルアクセスという。このほかにランダムアクセスというファイルアクセスもあるが、それについては次号で説明することにしよう。

ラインエディターのプログラムの説明だ

1000〜1060　画面や変数の初期化

E$とS$は、エスケープコードを含んだ文字列で、E$はカーソル位置の右側を消去し、S$はカーソルのある行を消去する。

1070　コマンド入力

1080　大文字変換

入力されたコマンドを大文字に変換している。

1090〜1170　コマンドの選択

各コマンドの処理ルーチンへ実行を移す。

1180〜1220"A"コマンドの処理

1230〜1240"P"コマンドの処理

1250〜1310"D"コマンドの処理

1320〜1380"I"コマンドの処理

1390〜1460"E"コマンドの処理

1470〜1500"S"コマンドの処理

1510〜1540"L"コマンドの処理

1550〜1590表示用サブルーチン

各コマンドの処理ルーチンから呼び出される。

使われている変数について

M$　コマンドコードを表わす。

M2$　コマンドコードの保存用。

E$､S$　テキストデータの処理用の文字列。

L　現在処理中の行番号を表わす。

BF$(n)　テキストデータを保存するバッファー。

L2　1550行から始まるサブルーチンへ渡す変数で、表示開始行番号を示す。

ラインエディターで使用可能なコマンド

A 新しい行を追加する	L 編集ファイルをロードする
E すでにある行を編集する	S 編集ファイルをセーブする
I 新しい行を挿入する	P 作成した文章を表示する
D 指定した行を削除する	Q エディターを終了する

質問や意見はこちらまで

次号ではランダムアクセスファイルの活用法を取り上げる予定なので、期待していてほしい。このコーナーに関する質問や意見などがあったら、右記の住所まではがきを送ってくれ。神様ができる限りアドバイスをするからね。

あて先
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
BASICの神様係

リスト3：ラインエディター

```
1000 SCREEN 0:WIDTH 40:KEYOFF
1010 CLEAR 10000:DIM BF$(1000)
1020 E$=CHR$(13)+CHR$(27)+"K"
1030 S$=CHR$(11)+STRING$(4,10)+CHR$(27)+"M"
+CHR$(27)+"Y8 "
1040 L=0:PRINT CHR$(12)
1050 PRINT CHR$(11):PRINT E$:PRINT E$
1060 PRINT "----+----+----+----+----+----+-
---+----";
1070 M2$=M$:PRINT CHR$(11);E$;:INPUT"Comman
d";M$
1080 IF M$>="a" THEN M$=CHR$(ASC(M$)-32)
1090 IF M$="E" THEN 1390
1100 IF M$="A" THEN 1180
1110 IF M$="S" THEN 1470
1120 IF M$="L" THEN 1510
1130 IF M$="P" THEN 1230
1140 IF M$="D" THEN 1250
1150 IF M$="I" THEN 1320
1160 IF M$="Q" THEN CLS:END
1170 PRINT E$;"Command Error";:GOTO 1050
1180 IF M2$<>"A" THEN LOCATE0,23:PRINT E$;
1190 L=L+1:LN$=RIGHT$("    "+STR$(L),4)+":"
1200 LOCATE 0,1:PRINT E$;LN$;:LINEINPUT A$
1210 BF$(L)=LEFT$(A$,34)
1220 PRINT S$;LN$;BF$(L);:GOTO 1050
1230 PRINT E$;:INPUT"Line number ";L2
1240 GOSUB 1550:GOTO 1050
1250 PRINT E$;:INPUT"Line number ";L1
1260 IF L1>L THEN PRINT E$;"Not found!";CHR
$(30);:GOTO 1250
1270 FOR I=L1 TO L-1
1280 BF$(I)=BF$(I+1):NEXT I
1290 BF$(L)="":L=L-1
1300 L2=L1-9:IF L2<1 THEN L2=1
1310 GOSUB 1550:GOTO 1050
1320 PRINT E$;:INPUT "Line Number ";L1
1330 IF L1>L THEN PRINT E$;"Not Founf!";CHR
$(30);:GOTO 1320
1340 L=L+1:FOR I=L TO L1+1 STEP -1
1350 BF$(I)=BF$(I-1):NEXT
1360 BF$(L1)=""
1370 L2=L1-9:IF L2<1 THEN L2=1
1380 GOSUB 1550:GOTO 1050
1390 L1=1:PRINT E$;:INPUT "Line Number ";L1
1400 IF L1>L THEN PRINT E$;"Not Found!";CHR
$(30);:GOTO 1390
1410 L2=L1-9:IF L2<1 THEN L2=1
1420 GOSUB 1550:LOCATE 0,2
1430 LN$=RIGHT$("    "+STR$(L1),4)+":"
1440 PRINT E$;LN$;BF$(L1);CHR$(13);LN$;
1450 LINEINPUT I$:BF$(L1)=LEFT$(I$,34)
1460 GOSUB 1550:GOTO 1050
1470 PRINT E$;"Filename ";:LINEINPUT F1$
1480 OPEN F1$ FOROUTPUT AS#1
1490 FOR I=1 TO L:PRINT #1,BF$(I)
1500 NEXT I:CLOSE:GOTO 1050
1510 PRINT E$;"Filename ";:LINEINPUT F1$
1520 OPEN F1$ FOR INPUT AS #1:L=0
1530 IF EOF(1)=0 THEN L=L+1:LINEINPUT #1,A$
:BF$(L)=LEFT$(A$,34):GOTO 1530
1540 CLOSE:L2=1:GOSUB 1550:GOTO 1050
1550 LOCATE0,3:FOR I=L2 TO L2+20
1560 LN$=RIGHT$("    "+STR$(I),4)+":"
1570 IF I<>L2+20 THEN PRINT
1580 IF I<=L THEN PRINT E$;LN$;BF$(I); ELSE
 PRINT E$;
1590 NEXT:RETURN
```

ショートプログラム・ハウス

今月はアクションゲーム2本のほかに、ちょっと風変わりなグラフィックツールを1本紹介する。このところゲーム以外の作品もちらほらと送られてくるようになったので、これからも折を見て掲載していくつもりだ。

第3席入選作品　賞金3万円

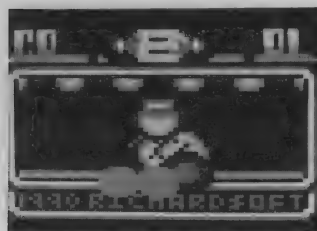
SUPER FIGHT!

大阪府/Richard＝仲

MSX2　VRAM64K
リストは137ページに掲載

昨年5月号に掲載したボクシングゲーム『FIGHT！』の改良版だ。

このプログラムを実行するためにはディスクドライブが必要だ。プログラムリストは3本に分かれている。まずは3本のリストをそれぞれ入力、セーブしてくれ。終わったら、リスト1、2をそれぞれ実行すると、ディスクの中にマシン語のファイルが2本作成される。そして、ゲームをするときはリスト3を実行すればよい。

操作にはジョイスティックを使用する。スティックを左右に入れることで右腕、左腕のどちらを使うかを決め、トリガーAでパンチを打つ。スティックを下に入れながらトリガーAを押すと、フックを打つことができる。また、相手のパンチは相手の正面でトリガーBを押すとガードできる。先に7発ヒットさせたほうが勝ちだ。

↑前作より難易度がかなり上がっている。

↑ガードを固めることが重要なのだ。

編集部からのアドバイス

まず操作性を考えよう

仲くんもこのコーナーではおなじみの顔になったようだ。いつもながら画面の演出が上手で、センスのよさが感じられるのが採用される要因かな。

さて、今回の作品は昨年5月号で掲載した作品を改良したもの。確かにグラフィックは美しくなっているし、ゲーム性も高められてはいるんだけど、残念ながら熱中度は薄れてしまった感がある。理由はズバリ、操作性の問題にある。思いどおりにパンチを打つことができないので、迫力ある画面のわりに一体感を感じられないのだ。とくにボクシングの場合、カウンターパンチにこそ醍醐味があると言っていい。ゲームバランスとの兼ね合いで難しいのはわかるけど、まだまだ改良の余地はありそうだ。とにかく操作性をよく考えてね。

(評/林ロロオ)

変数表

T1, T2　グローブの移動
Y(n)　グローブのY座標データ
CD　コンピューターの行動パターン
CC, PP(n)　コンピューターのパンチの表示用
X　コンピューターの位置
PM, PC　グローブの移動用
XL(n), XR(n)　左右のグローブのX座標データ
PD　プレーヤーの行動パターン
WP, W(n), WP(n)　コンピューターの防御力
PK　パンチの種類
SF　プレーヤーのパンチの判別

行番号表

10〜130　初期設定
140〜230　プレーヤーの行動の決定
240〜310　プレーヤーのパンチ
320〜330　プレーヤーの防御
340〜390　コンピューターの行動の決定
400〜430　コンピューターの移動の処理
440〜450　コンピューターのフットワークの処理
460〜540　コンピューターのパンチ
550〜670　効果音や画面処理のサブルーチン
680〜850　パンチの命中判定
860〜920　負けたときの処理
930〜1010　勝ったときの処理
1020〜1050　エンディングの処理
1060〜1180　タイトル画面の表示
1190〜1300　データの読み込み処理
1310〜1420　各種データ

第3席入選作品 賞金3万円

V4

大阪府/O.B.K.KICHI　MSX2　VRAM64K※要MSXベーしっ君
リストは139ページに掲載

これまた殴り合いのゲームなんだけど、ボクシングとはまた違った趣がある。ふたり対戦型で、なめらかな操作感覚が気持ちいいゲームだ。

実行するためにはMSXべーしっ君が必要になる。プログラムを実行すると、しばらくしてから画面に赤い文字で大きく〝V〞と描かれる。ここでスペースキーまたはトリガーAを押すとゲームスタートだ。

↑相手を壁際に追い込んでパンチを打て。

プレーヤー1はキーボードか、またはジョイスティックをポート1に差して青い自機を操作し、プレーヤー2はジョイスティックをポート2に差して赤い自機を操作することになる。自機はカーソルキーまたはジョイスティックの上下で前進、後退し、左右で進行方向を変更する。そして、スペースキーまたはトリガーAでパンチを打つことができる。画面の上端と下端にそれぞれプレーヤー1と2のヒットポイントが棒グラフ状で表示されていて、パンチを受けるたびに減少する。ヒットポイントが先になくなってしまったほうが負けだ。

編集部からのアドバイス

なめらかな動きがグー

これはボクシングゲームじゃないんだけど、ある意味では仲くんの作品以上に殴り合いの雰囲気がよく出ていて、緊迫感（大ゲサかな？）が味わえる。キャラクターの細かい動きにまで気を使っているようで、操作していてじつに気持ちがいいのだ。

欲を言えば、コンピューターとも対戦できるようにしてほしかったところ。思考ルーチン作りは難しいだろうけど、KICHIくんの実力ならばできるはずだ。

（評/林ロロオ）

変数表

変数	内容
S(n),C(n)	三角関数のデータ記録用
X(n),Y(n)	自機の座標
L(n)	パンチの長さ
H(n)	自機が向いている方向
V(n)	パンチのスピード
Z(n)	自機のスピード
HP(n)	自機のヒットポイント
D	勝敗の記録用
DE	ゲームモードの決定
T,R	キー入力用

行番号表

行番号	内容
1000〜1170	初期設定
1180〜1280	自機の移動
1290〜1370	パンチの処理
1380〜1390	ゲームの終了判定
1500〜1530	画面はみ出しチェック
2000〜2090	自機パターンの作成
2100〜2160	タイトル画面の作成
2500〜2540	スプライトの定義
3000〜3110	ゲームモードの選択
4000〜4070	文字の表示
5000〜5080	パンチがヒットしたかどうかの判定
5090〜5170	ゲーム終了処理
6000〜6060	自機がぶつかり合ったときの処理
6070〜6110	引き分けの処理
7000〜7070	効果音の処理
8000〜8020	強制終了の処理

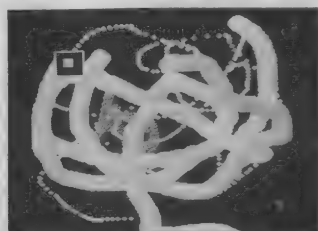
第3席入選作品 賞金3万円

あぶらえツール

山口県/岸田哉生　MSX2　VRAM128K
リストは141ページに掲載

さて、殺伐としたゲームが2本続いたあとは、油絵のような芸術的な(?)絵が描けるグラフィックツールで一服してもらおう。

操作にはマウスが必要。筆先をマウスでコントロールして、右クリックで色を選び、左クリックで描くことになる。それから、筆の太さはキーボードの[1]〜[3]のキーで変更できるほか、[4]を押すたびに、地の色と重ね合わせをするかどうかを選択することができる。また、現在使っている色を知りたいときは[5]を押せばよい。

描いた絵を記録したいときは、[S]キーを押すと〝A.SCR〞というファイル名でセーブされる。読み出すときは[L]キーを押してくれ。

↑不思議な色調の絵を描くことができる。

↑これが作品例。なかなかいい感じだな。

編集部からのアドバイス

こいつはいいです

あ。いいなー、コレ。基本的には線ひきグラフィックツールなんだけど、味のある線が引けるもんだから、ついなんか描いてしまいます。大王イカとか。

でも、困ることもいくつかあります。グラフィックのセーブがひとつしかできないとか。全体的な機能がもうちと親切だったらな。

（評/ぎーち）

先月号の記事についてのお詫び

先月号の当コーナーで掲載した「ASTER BUSTER」が、電波新聞社刊の『MSXプログラム大全集Ⅱ』に掲載された同名プログラムと同一内容であることがわかりました。

編集部のチェック不足により、電波新聞社をはじめ多くの関係者の方々にご迷惑をおかけしたことを深くお詫び申し上げます。

また、投稿される方は、盗作は言うに及ばず、他誌との二重投稿も厳禁ですので十分注意してください。

最後に作品の募集告知です。このコーナーでは、みなさんの作品を募集しています。作品はディスクまたはテープに記録した上で、住所、氏名、年齢、電話番号、プログラムに関する資料を添えて編集部まで送ってください。作品は必ずオリジナルのものに限ります。

あて先
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
ショートプログラム係

ソフトウェアコンテスト
Software Contest

今月の入選作品は残念だけどなし。受験とか試験とかでみんな忙しかったみたいだな。そんなわけで、今回は惜しくも入選に到らなかった作品を3つ紹介しよう。これにめげずに次回作品にチャレンジだ!!

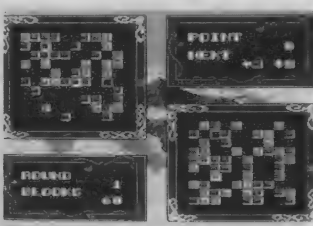
選外佳作
DOKKAN FLOWER
山口県/三好和久

あのコナミのSCCに対応している作品。もちろんMuSICAを使用して作られている。

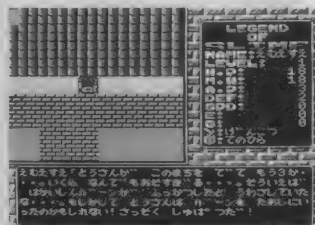
とにかく曲がイイ。オープニングの静かな曲、ゲームのモードセレクト時のノリのイイ曲、そしてゲーム中の音楽と、どこも手を抜いていない感じだ。何回か作品を送ってくれている三好くんだけど、もともとグラフィックセンスはある。今回の作品はさらに磨きがかかっていて、なかなかのデキなのだ。が、しかし……。

画面中央の絵が多量スクロールする。

選外佳作になった唯一の理由は、ずばりゲームデザインにある。まわりからブロックを飛ばし、同じ色のブロックに当たると消える。これじゃ、まるで'90年9月号で入選した「BLOCK IN」じゃない？ BGMやグラフィックはイイ線いってるのになあ。もったいない。もう少し(大幅に？)ゲームを改良してみたらどうでしょ？

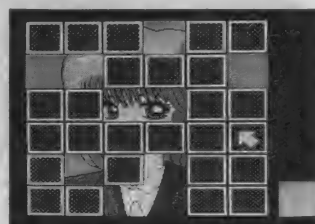
ここの曲がムチャクチャかっこいい。

一番問題なのがゲームなんだよなあ。

選外佳作
THE LEGEND OF SLIME
埼玉県/沢田広正

スライムを主人公にしたRPG。遊んでみてまず思ったのがスクロールの遅さ。ほとんどBASICで作られているせいもあるが、とにかく遅い。会話や戦闘はまだしも、マップのスクロールだけはマシン語で組んだほうがいいだろう。VDPコマンドの中に高速のコピー命令があるので、それを使ってスクロールルーチンを組み直そう。

やっぱりスクロールが遅すぎるな。

選外佳作
めくりゃん
北海道/三島知人

基本的には神経衰弱。カードが合うと下に隠れているグラフィックが現われるわけだ。しかも画面右に時間を表わす棒グラフが表示され、一定時間を過ぎるとゲームオーバーになってしまう。

マウスにも対応していてなかなか親切なんだけど、カードをめくって絵柄が合わないと位置が入れ替わる、というシステムはいただけない。ゲームはただ難しくすればいい、というもんじゃない。遊んでて楽しくなくちゃね。

面が進むと制限時間が厳しくなる。

グランプリ賞金50万円
ソフトウェアコンテスト応募要項

〝MSXマガジン・ソフトウェアコンテスト〟では、みなさんからのオリジナルプログラムを募集しています。優秀な作品にはグランプリ50万円。そして第2席、第3席に入賞した作品には、それぞれ30万円と10万円が贈られることになっています。

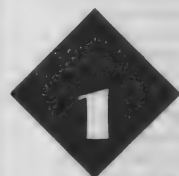
また、これらの入賞した作品を集めて、半期に一度選考委員会を開き、その内容を審査します。そして優秀であると認められた作品に対して、栄誉ある堀井賞、木屋賞(100万円)を贈り、表彰いたします(該当作なしの場合もあります)。

●募集部門
①ゲームシナリオ部門
②ゲームプログラム部門

●応募条件
雑誌などに未発表のオリジナル作品で、(株)アスキーの要請によりMSXマガジン誌上で掲載できるもの、およびパッケージ販売、またはTAKERUで販売できるものに限ります。また、入選作の著作権は、(株)アスキーに帰属します。当然のことながら、他人のプログラムの全部、又は一部をコピーしたものや、二重投稿は固くお断わりいたします。

●応募方法……応募作品には、以下の書類を必ず同封してください。
①プログラムを記録したメディア(フロッピーディスク、カセットテープなど)を記したもの。
②MSX、MSX2、MSX2+、turbo Rの別。必要RAM、VRAMの表示。実行方法、遊び方を記載したもの。
③あなたの住所、氏名、年齢、電話番号(連絡先)、賞金の振り込み口座(銀行名、支店名、口座番号、名義人の住所、氏名)を明記したもの(住所、氏名には必ずフリガナをつけてください)。なお、20歳未満の方は、保護者の方の承諾を受け、保護者の方の住所、氏名、電話番号も明記してください。

あて先
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
ソフトウェアコンテスト係

ショートプログラム・ハウス(リストページ)

操作方法は134ページに掲載

リスト1

```
10 CLEAR100,&HA000:DEFINTA-Z:AD=&HA000
20 FORI=0TO34:READA$:FORJ=0TO73:A=ASC(MI
D$(A$,J*2+1,1)):B=ASC(MID$(A$,J*2+2,1))
30 IFA>80THEND=(A-81)*10+B-81:FORK=2TOD:
POKEAD,C:AD=AD+1:NEXT:GOTO50
40 C=(A-65)*16+B-65:POKEAD,C:AD=AD+1
50 NEXT:BEEP:NEXT:PRINT"SPFDT1.BIN OK"
60 BSAVE"SPFDT1.BIN",&HA000,AD-1:END
1000 DATA NNTSNAADQXDDDEDODEJJJJKJKAAEE
PPEEEEKJKKKKAAEEPPEEEEJKKKKKDDEDODEDJJJJ
KJKJANDAQXNNVTFFNNFFNNQVFFNNFFNNQVFFNNFA
NNQTNANAFAADDDNANNAAJAAJQUDJADAAKJKKKK
1010 DATA JKAAKKJKAAAJKAAJAJKAKKKJAAADQU
JAJDAADDDEEEEEDEDDANAADDEDEEEEEDDDNNNNAN
DAQUAJNNQVFFNNAFNNQVFFNNFFNNQVFFNNFFNNQV
FFNNFFNNQVFFNNFFNNFFNNBBCCAAPPOONNFFNN
1020 DATA BBCCAAPPOONAFANNBBCCAAPPOODEDD
ADBACCAAPPOOEAEADAAACAAAPPOOJKJKJJAALMAA
PPOOKKQTAAMMAAPPOOKJKKKKAAMMAAPPOOAAJAKJ
AAMLAAPPOOAAJKAJAALAAAPPOOJJJJAABCCAA
1030 DATA PPOOANAFNNBBCCAAPPOONNFFNNBBCC
AAPPOONNFFNNBBCCAAPPOONNFFNNBBCCAAPPOONN
FFNNBBCCAAPPOONNTUNAQXADDDQTDJQTANDAEEOP
EEJEJKKKNNAAEEPPEEEEJJKKNAADEEPOEEEJKJ
1040 DATA KKANDADDQTJDQTNNNNANQWNNUVFFNN
FFNNQVFFNAADNNQVFFAADDNNQVFFANDANANNQUFA
AAJADJADNANAAJJJJKJJKKJKDJAAKAKKQWAAJAAJ
QTKKKJJDAAKAQTJAJDDAAAADDDDEDEDDANNNAA
1050 DATA DDEEQUNNNNANDADDEDEDDDNNQUANAF
ANAFNNQVFFNNFFNNQVFFNNFFNNQVFFNNFFNAFANA
BACCAAPPOODDDEDEDDADAAPPOOEEQUDDAAPPOODD
EDEDDDDAAAPPOOAJAJAAABCCAAPPOOAJQUCAAA
1060 DATA PPOOAAKKKKJKAAAAPPOOKAKKKKKAAM
AAPPOOAJKKKKAAMMAAPPOOADJAKJAALLAAPPOODD
AAAJAJAAAAPPOODAAJKJJAACAAPPOOANAFANBBCC
AAPPOONNFFNNBBCCAAPPOONNFFNNBBCCAAPPOO
1070 DATA NNFFNNBBCCAAPPOONNTTNANAADQVNN
AADDDEDODEJJJJNNNNAAEEPPEEEEKJNNNNAAEEPP
EEEEJKNNAADDEDODEDJJJJNNNNANDAQVNNVTFFNN
FFNNQVFFNNFFNNQVFFNNFFNNQVFFNNFFADADNA
1080 DATA NNNNFFNAAJJKJKDJADAAAJJKKKQUJK
AAAJKAKAKKQTKJAAAKJKJKKJKJJDDAADQUDADAAA
DDDEEEEEDENNNNAADDEDEEEEEDNNQTANDAQUNNQV
FFNNFFNNQVFFNNFFNNQVFFNNFFNNQVFFNNFFNN
1090 DATA FFNNBBCCAAPPOONNFFNNBBCAAAPPOO
NNFFNAADDDAAPPOONNFAAADDEEAAPPOOAJJAAADA
DDAAPPOOJKJAJKJKAJAAPPOOKAAKKKQTAAPPOOJJ
AAKKKKAAAAPPOOKAJJKJKKAAAAPPOODDAAJAJA
1100 DATA AAAAPPOODDAAJJJKAJAAPPOOAAJAQT
ACAAPPOONNFFNNBBCCAAPPOONNFFNNBBCCAAPPOO
NNFFNNBBCCAAPPOONNFFNNBBCCAAPPOONNUQNAAD
QXDDDEDODEJJJJKJKAAEEPPEEEEKJKKKKAAEE
1110 DATA PPEEEEJKKKKKDDEDODEDJJJJKJKJAN
DAQXNNUVFFNNFFNNQVFFNNFFNNQVFANAFANNNNNA
AJAJJJJKJANAAJJJJKKJKKAADDAAJJKKJKAKJAAA
DDDJADJAAJKKKKAKDAKKJKAAAJJAKJKJJAKKKJ
1120 DATA AAAJKKAKAKKAJDDAAJJAJJKJQTANNN
ANJAAJAAADADNNQUANFFANDANNQVFFNNFFNNQVFF
NNFFNNQVFFNNFFNNQVFFNNFFNNFFNNBBCCAAPPOO
NNFFNNBBCCAAPPOONNFANABACAAAPOOOADDDQV
1130 DATA ADOADDDEEEQTDEDDQTEEQVDDQUEDQT
DDDDDAAKDAQVAOOOKKKKKJAALLAAPPOOJJJAJAAJ
LAAAPPOOADDDDDAACCAAPPOODADAANBBCCAAPPOO
NNFFNNBBCCAAPPOONNFFNNBBCCAAPPOONNFFNN
1140 DATA BBCCAAPPOONNFFNNBBCCAAPPOONNTT
NAQXNDDDQTDJQUDAEEOPEEJEJKKKKKAAEEPPEEEE
JJKKKKADEEPOEEEJKJKKKKDADDQTJDQUNNANQXNN
UVFFNNFFNNQVFFNNFFNNQVFFNNFFNNQVFFNNFF
1150 DATA NNQTNAADQVNAAADDDEEEEEDEJKDJAA
DDEDEEEEEDKKKKAAAJDAQUKJJDAAAJKAADDDDEDA
AAJJKKAADDEEEENNANJAJJAJDADDEDNNQTANANJA
AJAJNNQVFFANAFNNQVFFNNFFNNQVFFNNFFNNQV
1160 DATA FFNNFFNNFFNNBBCCAAPPOONNFFNNBB
CCAAPPOONNFFNNBBCCAAPPOONNFANABBCCAAPPOO
AAJJJKAJCAAAPPOODDAAJAJAALAAPPOODDAAJJAA
MMAAPPOOAAKAKKAAMMAAPPOODEDDADAAMMAAPP
1170 DATA OOEEEEDDAALLAAPPOOEDDDDAAJAAAA
PPOOAJAJJAJAACAAPPOOANAFNNBBCCAAPPOONNFF
NNBBCCAAPPOONNFFNNBBCCAAPPOONNFFNNBBCCAA
PPOONNURNAADQWAADDDEDODEJJJJKNNAAEEPP
1180 DATA EEEEKJKKNNAAEEPPEEEEJKKKAADDED
ODEDJJJJKJNNANDAQWNNUVFFNNFFNNQVFFNNFFNN
QVFFNNFFNNNNNAQTFFNAFANAAJJAADQUJAADAADD
DEEEEEDEDDJJAADDEDEEEEEDDDKKJKAJDAQUAJ
1190 DATA KKKJJAADQUJAJJAADDDEEEEEDEDDDA
AADDEDEEEEEDDDANJAAJDAQUAJNNNNANQTFFANAF
NNQVFFNNFFNNQVFFNNFFNNQVFFNNFFNNFFNNBBCC
AAPPOONNFFNNBBCCAAPPOONNFFNNBBCCAAPPOO
1200 DATA NNFFNNBBCCAAPPOOAJAJNABACCAAPP
OOAAKKJAAAALAAPPOOAAAJJJAALMAAPPOOJKKKKK
AAMMAAPPOOKJKKKKAAMMAAPPOOAAJAJJAAMLAAPP
OOAAKKAJAALAAAPPOOJAJAANBBCCAAPPOOANFF
1210 DATA NNBBCCAAPPOONNFFNNBBCCAAPPOONN
FFNNBBCCAAPPOONNFFNNBBCCAAPPOONNUYNAADQX
DDDEDODEJJJJJKJKAAEEPPEEEEKJKKKKAAEEPPEE
EEJKKKKKDDEDODEDJJJJKJKJANDAQXNNTXFFNN
1220 DATA FFNNQVFFNNFFNNQVFFNNFFNNQVFFNN
FFNNQVFFNNFANNNNNAADQUJANAAADDDEEEEEDEDD
DJAADDEDEEEEEDDDKKJKAADAQUAJKKKJAAJAAKJA
JAAKJDDAAAJKKKKKKJAAANNNAAAJJAQUNNQTAN
1230 DATA ANAFDADDNNQVFFNNAFNNQVFFNNFFNN
QVFFNNFFNNFFNNBBCCAAPPOONNFFNNBBCCAAPPOO
NNFFNNBBCCAAPPOONNFFNNBBCCAAPPOONAFANNBB
CCAAPPOOJJJJAJBACCAAPPOOAAKJJAAAALAAPP
1240 DATA OOAAAJJKAALMAAPPOOJKKKKKAAMMAA
PPOOKKQTAAMMAAPPOOKJKJJAAMLAAPPOOAEAEAD
AAACAAPPOOEDDDDAABCCAAPPOOANAFNNBBCCAAPP
OONNFFNNBBCCAAPPOONNFFNNBBCCAAPPOONNUS
1250 DATA NAQXADDDQTDJQTANDAEEOPEEJEJKKK
NNAAEEPPEEEEJJKKNAADEEPOEEEJKJKKANDADDQT
JDQTNNNNANQWNNTXFFNNFFNNQVFFNNFFNNQVFFNN
FFNNQUNAFANAFANNNNNAADDDDEDEDDNANNAADD
1260 DATA EEQUDJADAADADDEDEDDDKKJKDJAAAK
QTAJKKQTAAAJJAQTKKKJJDAAAKKKQTJDDAANANJA
JJKJJJANNNQUAFAAAJNNQVFFNAADNNQVFFAADDNN
QVFFANDANNQVFFNNFFNNFFNNBBCCAAPPOONNFF
1270 DATA NNBBCCAAPPOONNFFNNBBCCAAPPOONA
FANABBCCAAPPOOADJAJKAJCAAAPPOODDAAJAJAAA
AAPPOODAAJJKAALLAAPPOOJAKKKKAAMMAAPPOOAK
KKKKAKMAAAPPOOAAKKKKKJAAAAPPOOJAQUACAA
1280 DATA PPOOJAJAAABACCAAPPOODDDEDEDDAD
AAPPOOEEQUDDAAPPOODDEDEDDDDAAAPPOOANAFAN
ABCCAAPPOONNVQNAADQVNNAADDDEDODEJJJJNNNN
AAEEPPEEEEKJNNNNAAEEPPEEEEJKNNAADDEDOD
1290 DATA EDJJJJNNANANDAQVNNTXFFNNFFNNQV
FFNNFFNNQVFFNNFFNNQVFFNNFFNNQTNAADQUNNNN
AADDDEEEEEDEADADAADDEDEEEEEDJKJKDJADDAQU
KKQTJKAAKAKJKJKKQTKJAAJAAKAKKJKJJDDAAA
1300 DATA JAKJKKDADAANNNNNFFANJANNQVFFNN
FFNNQVFFNNFFNNQVFFNNFFNNQVFFNNFFNNFFNNBB
CCAAPPOONNFFNNBBCCAAPPOONNFFNNBBCCAAPPOO
NNFFNNBBCCAAPPOOAAAJQTCAAAPPOODDAAJJKJ
1310 DATA JAAAPPOODDAAAJAJAAAAPPOOAKJJJK
KKAAAAPPOOJJAAKKKKAAAAPPOOAKKAKKQTAAPPOO
KJAJKJKJJAAAPPOOJAAJAAADDDAAPPOONNAFAADD
EEAAPPOONNFFANDADDAAPPOONNFFNNBBACAAPP
1320 DATA OONNFFNNBBCCAAPPOONNUQNAADQXDD
DEDODEJJJJJKJKAAEEPPEEEEKJKKKKAAEEPPEEEE
JKKKKKDDEDODEDJJJJKJKJANDAQXNNUVFFNNFFNN
QVFFNNFFNNQVFFNNFFNNQVFFNNFFNNQUNAFFNA
1330 DATA ADNANNNAAJJAAADADADJADJAAJJJJK
QTKKJKAAJAKKKAKAAKKKKJAAJAAJJKJKAJJDDAAJ
JAKKKKKAADAAJJKKKJKAAJAADDANJAJJKJJKKKAA
DDNNNNANJAJAJJKJAJNNQVAFANAFNNQVFFNNFF
1340 DATA NNQVFFNNFFNNFFNNBBCCAAPPOONNFF
```

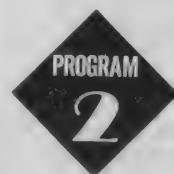
```
NNBBCCAAPPOONNFFNNBBCCAAPPOONNFFNNBBCCAA
PPOOADADNABBCCAAPPOODADDDDAACCAAPPOOJJAJ
AJJAALAAPPOOKKKKJKAALLAAPPOOKAADQVOAOO
```

リスト2

```
10 CLEAR100,&HAEC8:DEFINTA-Z:AD=&HAEC8
20 FORI=0TO35:READA$:FORJ=0TO73:A=ASC(MI
D$(A$,J*2+1,1)):B=ASC(MID$(A$,J*2+2,1))
30 IFA>80THEND=(A-81)*10+B-81:FORK=2TOD:
POKEAD,C:AD=AD+1:NEXT:GOTO60
40 IFA=42THENI=35:J=73:GOTO60
50 C=(A-65)*16+B-65:POKEAD,C:AD=AD+1
60 NEXT:BEEP:NEXT:PRINT"SPFDT2.BIN OK"
70 BSAVE"SPFDT2.BIN",&HAEC8,AD-1:END
1000 DATA DDDDDEQTDDDDADDDEEQVDDQTEDEEQT
EDDDDDDADDQVDAAONNAFANABACAAOPOONNFFNNBB
CCAAPPOONNFFNNBBCCAAPPOONNURNAQXADDDQTDJ
QUDAEEOPEEJEJKKKKKAAEEPPEEEEJJKKKKADEE
1010 DATA POEEEJKJKKKKDNDDQTJDQUNNANQXNN
TXFFNNFFNNQVFFNNFFNNQVFFNNFFNNQVFFNAFANN
QTNANAAJJAJANNNAAJJJJAADDDDEADAAJJKKAADD
EEEEJKDJAAJAAKDADDEDKKKKAAJAADQUKJJDAA
1020 DATA DDDEEEEEDEDAANAADDEDEEEEEDNNQT
ANDAQUNNQVFFNNFFNNQVFFNNFFNNQVFFNNFFNNQV
FFNNFFNNFFNNBBCCAAPPOONNFFNNBBCCAAPPOONN
FFNNBBCCAAPPOONAFANNBBCCAAPPOOJAJAAJAJ
1030 DATA CAAAPPOODEDDADJAAAAAPPOOEEEEDD
AALLAAPPOOEDDDDAAAMMAAPPOOAAAKKKAAMMAAPP
OODDAAJJAAMMAAPPOODDAAAJAJLAAAPPOOAAJJKJ
JAACAAPPOONNAFANBBCCAAPPOONNFFNNBBCCAA
1040 DATA PPOONNFFNNBBCCAAPPOONNFFNNBBCC
AAPPOOAAQWABCCIIQUHHQUIIAIAIAAAAAHBHHHAI
QUAHAHBHCHIIIAQTHAHHHBHCIAQUHAHABBCCAAQW
BBCCAAQWBBCCAAQWBBCCAAQWBBCCAAQWBACCAA
1050 DATA ADADAEAEADADAAAAADODPEPEODADAA
DDDEEEQUDEDDDDPDEPEEQTEDDDAADADAEAEADADA
AAAAADADAEAEADADAADDDEEEQUDEDDDDPDEPEEQT
EDDDAADADOEPEPDODAAAAADADAEAEADADAAAQX
1060 DATA ABCCAAQWBBCCAAQWBBCCAAQWBBCCAA
QWBBCCAIQUAHAHBHCHIIIAQTHAHHHBHCIAQUHAHA
BBCCIIQUHHQUAAQWBBHHAAQWBACCAAAAAOOPQVAA
OOPPPAAIAHAHAAAAOOPPAAHAHAAFNAAAOOPPAA
1070 DATA GGFFAFNAAAOOPPAAGGFFFAANAAOOPP
AAAHAHFAANAAOOPPAAIIHIHHAAAAOOPPAAIIIHHH
AAAAOOPPAAHAHAAFNAAAOOPPAAGGFFAFNAAAOOPP
AAGGFFFAANAAOOPPAAAHAHFAANAAOOPPAAIIHI
1080 DATA HHAAAAOOPPAAIIIHHHAAAAOOPPAAHA
HAAFNAAAOOPPAAGGFFAFNAAAOOPPAAGGFFFAANAA
OOPPAAAHAHFAANAAOOPPAAIIHIHHAAAAOOPPAAII
IHHHAAAAOOPPAAHAHAAFNAAAOOPPAAGGFFAFNA
1090 DATA AAOOPPAAGGFFFAANAAOOPPAAAHAHFA
ANAAOOPPAAIIHIHHAAAAOOPPAAIIIHHHAAAAOOPP
AAHAHAAFNAAAOOPPAAGGFFAFNAAAOOPPAAGGFFFA
ANAAOOPPAAAHAHFAANAAOOPPAPIAHAHAAAQTOA
1100 DATA POQVOPQYANQYNNZZNNZZNNSWNAQYPO
QYOPQYANQVAFANAFNNQVFFNNFFNNQVFFNNFFNNQV
FFNNFFNNQVFFNNFFNNQVFFNNFFNNQVFFNNFFNNQV
FFNNFFNNQVFFNNFFNNQVFFNNFFNNQVFFNNFFNN
1110 DATA QVFFNNFFNNQVFFNNFFNNQVFFNNFFNN
QVFFNNFFNNQVFFNNFFNNQVFFNNFFNNQVFFNNFFNN
QVFFNNFFNNQVFFNNFFNNQVFFNNFFNNQVFFNNFFNN
QVFFNNFFNNQVFFNNFFNNQVFFNNFFNNQVFFNNFF
1120 DATA NNQVFFNNFFNNQVFFNNFFNNQVFFNNFF
NAQVFANAFAPOQYOPQWAOOAANAFANABACPAPPOONN
FFNNBBCCAAPPOONNFFNNBBCCAAPPOONNFFNNBBCC
AAPPOONNFFNNBBCCAAPPOONNFFNNBBCCAAPPOO
1130 DATA NNFFNNBBCCAAPPOONNFFNNBBCCAAPP
OONNFFNNBBCCAAPPOONNFFNNBBCCAAPPOONNFFNN
BBCCAAPPOONNFFNNBBCCAAPPOONNFFNNBBCCAAPP
OONNFFNNBBCCAAPPOONNFFNNBBCCAAPPOONNFF
1140 DATA NNBBCCAAPPOONNFFNNBBCCAAPPOONN
FFNNBBCCAAPPOONNFFNNBBCCAAPPOONNFFNNBBCC
AAPPOONNFFNNBBCCAAPPOONNFFNNBBCCAAPPOONN
FFNNBBCCAAPPOONNFFNNBBCCAAPPOONNFFNNBB
1150 DATA CCAAPPOONNFFNNBBCCAAPPOONNFFNN
BBCCAAPPOONNFFNNBBCCAAPPOONNFFNNBBCCAAPP
OONAFANABACAAPPPOOPOQWOAAOOOOPQVAOAAAAAO
QUPAPPOOAAAAAOAAQTPPOOAAOOAOOOAOAAPPOO
1160 DATA AAAAAOAAQTPPOOAAOOAOOOAOAAPPOO
AAAAAOAOAAAAPPOOAAOAAOAOOAAAPPOOAAQWPPOO
AAOOOAOOOAAAPPOOAAOAOAAAOAAAPPOOAAOOAC
OOAAPPOOAAOAAAAAOAAAPPOOAAAOOAOAAOAAPP
1170 DATA OOAAOAAAAAOAAAPPOOAAOAOOOAOAAA
PPOOAAOAQUAAPPOOAAOOOAOOOAAAPPOOAAOAQUAA
PPOOAAOOOAOOOAAAPPOOAAOAOAAAOAAAPPOOAAOO
OAOAOOAAPPOOAAAAOAOAAAAAPPOOAAAOOOAOOO
1180 DATA AAPPOOAAOAAAOAAAAAPPOOAAOOOAOA
OOAAPPOOAAOAQUAAPPOOAAOOOAOOOAAAPPOOAAOA
AAOAAAAAPPOOAAOOAOQTAAPPOOAAOAAAQTAPPPOO
OOPOQVOAAAOPQYANQYNNPPNNPPNNNNNPIINNPP
1190 DATA NNPPNNNNPPNPNNPINNPINNQTPNNNII
NNIINNNNINPNNNIINNIINNQVHHNNHHNNNNINPNNN
HNNNHNNNNNPPINNPNPNMNMNLNNPPNIPPNNMMNNQU
INPNNNMNNNQTIIPNQTMNMNLNNNIINNPPPNMNMN
1200 DATA LLNNINNNPPNNMMNMLLNNPPPNNPNPNM
NMNLNNPPNPNNNNMMNNQUPNQTMNMNLNNNNPNIPPNN
QVPPNNPPPNMNMNLNNNPPNNNPNPNNNMNLNNNINPPP
NNMMMNLLNNNNNIPNPNMNNNLNNNPPINNNNHNNNH
1210 DATA NNNNPNIINNHHNNHHNNNNNINPNNIINN
IINNQVIINNIINNNNNINPNNIPNNIPNNNNNPNNNNPP
NNPPNNNNPPNPNNPPNNPPNNNNPPNNNAQYPOQYOPQY
ANQVAFANAFPNIINPNNCNCFCCFBNNNNPPNPNNFF
1220 DATA NCBBPNNNNNPNCNCFCNFFINPNPNCNCN
CFCCFBNNQVFFNCBBINPNPNCNCNCFCNFFPNPNCNCC
CNCFBNBFNNNNNCCCNNFFNNFFPNPNCNNNNNFFNNFF
PNCNCCCNCNCFBNBBNNNNCCNNNNFFNNBBNNNNCN
1230 DATA NNNNFFNNBFCNQTCCCNBFBNBFNNNNNC
CCNCFFNNFFCNQTNNCNBFBNBFNPNINPNPNEFENEFD
NNNNPPNNNNFFNNFFNNNNPPNNNNFFNNFFNINPNPNE
NEFENEFDNPNPNEQTFENDFFNNNNNENNNNFFDNDD
1240 DATA NPNNEENENEFEDDDFNPNEQUFENDFDNN
NNEENNNNFFNNFFNPNEEENENEFENDFDNNQVFFNNFF
NEQVFDNDFDNNQVFFNNFFNAQVFANAFAPOQYOPQYAN
APAMAMANQUPNNPNNNMLNNNNNNANNNPNMNMNNNN
1250 DATA AAHHPNNPNMNMLNNNAAIINPNPNMNMNL
NNAAHHNPPPMMMMNLNNNNANNNNPNMNMNNQUPPNNMM
NMLLNNQTNPNPNMNMNLNNQTPNNPMNNMNLNNPNPNNN
NPNMNMNLNNPNQTNPMMNMNLNNNPPNNPNNQWPNPP
1260 DATA PNMNMNLNNNPNPNNPNPNMNMNNNNPNPN
NPNPNMNMLNNNNNNPQTNMNMNLNNPNNPNNQULLNNNP
NPNNNPNMNMNLNNPNNPPNNPMMNMNLNNNPQTNNQVPP
NNPPPNMNMNLNNNQTNPNPNMNMNLNNQUNPNMNMNN
1270 DATA QUPNNPNMNMLNNNNNNANPNPNMNMNLNN
AAHHNPPPMMMMNLNNAAIINNNPNMNNNLNNAAHHPPNN
MMNMLNNNNNANNAQULANAQTPOQYOPQYANQVAFANAF
AIAINANNNNFFNAFFAIAIHIAHNAAHHIAAIPIPII
1280 DATA IIHHIPIIAAOAOAIHHAANHAIHAAIAIA
ANNNNNFFANFFNNQUNPFINIFFNNQTPNNPFFNIHFNN
QTNPNPFINIFHNCNCNBNPNPIINIFHNNQUNPFINIFH
CNCNNBPNNPIINIFHCNCNNNNPNPFINIFHCNCNNB
1290 DATA NPPPFINIFHCNCNNNNPNPFINIFHNCNC
NBPNNPIFNNFFCCNCNBNPNPFINIFHNCNCNBNNNPFI
NIFFCNNCNBPNNPFINIHFNCNCNBNPNPFINIFHCCNN
BBNPPPIIIIFHNNQVFFNNFFNNQTPNPNIFNNHFNN
1300 DATA QTPNPNIFNNHFAIAINANNNNFFNAFFAI
AIHIAHNAAHHIAAIPIPIIIIHHIPIIAAOAOAIHHAAN
HAIHAAIAIAANNNNNFFANFFNAQVFANAFAPOQYBBAA
ACDKEOLLEHKPMGCABAPMIDFPCGJOCOIADKFALL
1310 DATA ABIAABAJDNMCJILKABIAAADOADDCFB
LLNFOFNFMNFMAAOBABAAABAJFEFNOBABIAAAAJAB
IAAADKFBLLDNDCFBLLMCKGLKNBDKFALLPOAFMKNA
LKPOALMADKEPLLEHDKEOLLLIMIDCEPLLGCGLAB
1320 DATA PIAAAJFEFNDOACDCFBLLNFCBFCLLAB
AIAAMNFMAANBNFABAAABMNBMLLCBFKLLABAIAAMN
FMAANBABIIAAMNBMLLDKFBLLDNDCFBLLMCOJLKDK
EOLLDCEPLLMJOLAJOLMJABAAAGBBAAAACBIALA
1330 DATA MNFMAAMJDKFALLEHCBIALEBBAAACBJ
BAPNABAAACMNFMAAMJCBGCLLBBAADIABCAABMNFM
AAMJAAQUNNQVFFNNFFNNFFNNBBCCAAPPOOAPDPHP
HPPPQYHPHPDPAPPAPMPOPOPPQYPOPOPMPAPPQU
1340 DATA PAQYPPQYAPQYPPQUADRWMARWPPQUAA
AAPPQUPAPAPPQYAPAPPPQUAAAAPPQYAAAAPPQUAA
AAPPQYAPAPPPQUAPAPPPQUPAQWPPQUAAQWAPQWPP
QUAPQWPPQUPAPAPPQUAAAAPPQYAAAAPPQUAPAP
1350 DATA PPQUPAQWPPQUPAPAPPQUAAQWPPQUAP
APPPQYAARSPPQUAPRS**
```

リスト3

```
10 '●────────────────────────●
20 '  - S U P E R F I G H T -
```

```
30 '                PROGRAM RICHARD・NAKA
40 '  MSX2/2+/TR  ADVISE  MISTER・SUOH
50 '●━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━●
60 COLOR15,0,0:SCREEN3,3:DEFINTA-Z
70 CLEAR500,&HA000:SETADJUST(0,0)
80 DIMW(6,3),PP(29),WP(3),SX(31),SY(31)
90 OPEN"GRP:"AS#1:DEFUSR=&HBA80
100 DEFUSR1=&HBB20:DEFUSR2=&HBB2D
110 DEFUSR3=&HBB41:BLOAD"SPFDT1.BIN"
120 BLOAD"SPFDT2.BIN":A=INT(RND(-TIME))
130 GOTO1200
140 '●━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━● PLAYER ●
150 ONPDGOTO260,280
160 S=(STICK(1)+1)*2:IFS=2THENT1=0:T2=1
170 IFS=4THENT1=1:T2=0
180 PH=-STRIG(1):CB=STRIG(3)
190 IFPD=3THEN330
200 VPOKE&H1B03,1+T1:VPOKE&H1B07,1+T2
210 IFPH+CB=0THEN350
220 IFCBTHENPD=3:GOTO320
230 IFCD>0THEN350ELSEPD=T1+T2*2
240 IFPHANDS=3THENPM=1:PC=0:SF=2ELSEPM=-
1:PC=5:SF=0
250 IFT1THEN260ELSE280
260 PC=PC+PM:VPOKE&H1B01,XL(PC)+W
270 VPOKE&H1B00,Y(PC):GOTO300
280 PC=PC+PM:VPOKE&H1B05,XR(PC)+W
290 VPOKE&H1B04,Y(PC)
300 IFPC=3THENPM=-PM:GOTO690
310 IFPC=5ORPC=0THENPD=0:GOTO350ELSE350
320 PD=3:GOSUB630:GOTO350
330 GOSUB640:IFCB=0THENPD=0:GOSUB560
340 '●━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━● COMPUTER ●
350 ONCDGOTO480,530,530
360 IFTT>0THENTT=TT-1:GOTO380
370 IFPD=0ORPD=3THEN460
380 F=F+1:IFF=3THEN440ELSE150
390 IFR>69THEN150
400 IFX=1ORX=3THENX=2ELSEX=1-(R<51)*2
410 W=X*32:POKE&HBB4E,X:A=USR(0)
420 IFPD=0THENGOSUB560ELSEGOSUB630
430 GOTO150
440 FW=FWXOR1:F=0:POKE&HBB50,FW*6+5
450 A=USR(0):GOTO150
460 R=INT(RND(1)*100):IFR>29THEN390
470 PK=-(R>14ANDR<25)*2-(R>24)*4-(RMOD5=
0):CD=1:CC=0:C=FW*6:GOSUB650
480 IFT=TMTHENT=0ELSET=T+1:GOTO150
490 B=PP(PK*5+CC):CC=CC+1
500 POKE&HBB50,B+C:A=USR(0)
510 IFB=4THENCD=WT(PK):TT=5:GOTO800
520 GOTO150
530 CD=CD-1:IFCD=1THENCD=0:GOTO770
540 GOTO150
550 '●━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━● SUB ●
560 PUTSPRITE0,(XL(PC)+W,Y(PC)),1+T1:PUT
SPRITE1,(XR(PC)+W,Y(PC)),1+T2,0:RETURN
570 PLAY"S9M3000L405CCC","S9M3000L406CCC
","S9M3000L407CCC":PUTSPRITE0,(0,208)
580 TIME=0:FORI=0TO1
590 I=-(TIME>5*L):NEXT:RETURN
600 PUTSPRITE4,(112,-1),8,LV+2
610 PUTSPRITE2,(48,-1),5,CP+1
620 PUTSPRITE3,(172,-1),6,PL+1:RETURN
630 PUTSPRITE1,(48+W,135),1,0
640 PUTSPRITE0,(CX(T2)+W,135),1:RETURN
650 SOUND12,1:SOUND13,3:RETURN
660 SOUND12,10:SOUND13,3:RETURN
670 SOUND12,22:SOUND13,3:RETURN
680 '●━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━● HIT ●
690 GOSUB660:R=INT(RND(1)*16):WP=SF+T2
700 IFWP(WP)+1<RTHEN780
710 WP(WP)=WP(WP)+1*(WP(WP)>0)
720 GOSUB670:FORI=0TO7:R=INT(RND(1)*7)
730 COLOR=(9,R,R,R)
740 COLOR=(10,R+1,R+1,R+1):NEXT
750 COLOR=(9,6,3,2):COLOR=(10,7,5,4)
760 CP=CP-1:IFCP=0THEN940ELSEGOSUB610
770 POKE&HBB50,FW*6+5:A=USR(0):GOTO350
780 POKE&HBB50,6:A=USR(0)
790 CD=3:L=1:GOSUB580:GOTO150
800 GOSUB660:IFPD=3ANDFW=T2THEN770
810 GOSUB670:K=(PK*2)*8:F=-1-(FW=0)*2
820 FORI=0TO7:R=INT(RND(1)*7)
830 COLOR=(15,7,R+1,R+1):COLOR=(14,7,R,R
):SETADJUST(SX(K+I)*F,SY(K+I)):NEXT
840 COLOR=(15,7,7,7):COLOR=(14,4,4,5)
850 PL=PL-1:GOSUB610:IFPL>0THEN770
860 '●━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━● K.O. ●
870 L=50:SOUND7,56:GOSUB570:CLS
880 LV=0:PL=7:L=90:SETADJUST(0,-7)
890 FORI=0TO1:PRESET(4-I*4,64)
900 PRINT#1,"GAMEOVER":NEXT
910 FORI=1TO14:SETADJUST(0,-7+I):NEXT
920 GOSUB580:SETADJUST(0,0):GOTO1070
930 '●━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━● WIN ●
940 L=50:SOUND7,56:GOSUB570:CLS
950 IFLV=6THEN1030
960 FORI=0TO1:PRESET(52-I*4,60)
970 PRINT#1,"ROUND":PRESET(52-I*4,100)
980 PRINT#1,"CLEAR":NEXT:LV=LV+1
990 P$="L16CDEFEFGA":PLAYP$,P$,P$
1000 PL=PL-(PL<7):L=60:GOSUB580
1010 GOTO1100
1020 '●━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━● ALLCLEAR ●
1030 A=USR1(0):POKE&HBB50,2:A=USR2(0)
1040 P$="L16CDEFR16EDEFGR16FFFER16EFGABRC
":PLAY"O2"+P$,"O3"+P$,"O4"+P$:AN=0
1050 L=150:LV=0:PL=7:GOSUB580
1060 '●━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━● TITLE ●
1070 A=USR1(0):L=24:GOSUB570
1080 POKE&HBB50,1:A=USR2(0)
1090 IFSTRIG(1)=0THEN1090
1100 A=USR1(0):CP=7:PLAY"BA","BA","BA"
1110 X=2:PD=0:CD=0:GOSUB580:GOSUB600
1120 POKE&HBB4E,2:POKE&HBB50,5:A=USR(0)
1130 PC=0:CC=0:T1=0:T2=1:W=64:GOSUB560
1140 TM=3-LV*2+AN:L=6:GOSUB580:L=12
1150 P$="M5000L2F":PLAYP$,P$,P$
1160 GOSUB580:FORI=0TO3:WP(I)=W(LV,I)
1170 NEXT:SOUND7,55:SOUND6,10
1180 SOUND8,16:SOUND11,0:GOTO150
1190 '●━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━● READ ●
1200 FORI=1TO14:READA,B,C
1210 COLOR=(I,A,B,C):NEXT
1220 FORI=0TO5:READXL(I),XR(I),Y(I)
1230 NEXT:A=USR3(0):CX(0)=16:CX(1)=80
1240 FORI=0TO29::READPP(I):NEXT
1250 FORI=0TO5:READWT(I):NEXT
1260 FORI=0TO6:FORJ=0TO3:READW(I,J)
1270 NEXT:FORI=0TO7:READSX(I),SY(I)
1280 SX(I+8)=SY(I):SY(I+8)=SX(I)
1290 SX(I+16)=SX(I):SY(I+16)=-SY(I)
1300 AN=1:LV=0:PL=7:GOTO1070
1310 '●━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━● DATA ●
1320 DATA 1,1,7,1,3,7,4,0,0,7,0,0,0,2,0
1330 DATA 0,4,0,5,5,0,7,7,0,6,3,2,7,5,4
1340 DATA 3,0,3,5,0,5,0,1,1,4,4,5
1350 DATA 16,80,143,0,96,127,8,88,103
1360 DATA 32,64,95,24,72,119,16,82,143
1370 DATA 1,1,4,5,0,1,4,5,0,0,1,2,2,4,5
1380 DATA 1,2,4,5,0,1,3,3,4,5,1,3,4,5,0
1390 DATA 0,2,2,3,2,3,5,7,2,5,2,5,4,6,5
1400 DATA 2,3,1,1,3,2,5,1,1,3,4,0,3,2,0
1410 DATA 0,0,0,3,3,7,3,5,2,3,2,2,1,1,0
1420 DATA 0,-1,0,0
```

V4

操作方法は135ページに掲載

```
1000 ' ┌───────────────────────┐
1010 '|            V4            |
1020 '| VISITOR の V じゃない ! |
1030 '|  VICTORY の V だ! 4     |
```

```
1040 '|   O.B.K. Presents    |
1050 '| PROGREMMED BY KICHI |
1060 '|      1990/12        |
1070 '└─────────────────────┘
1080 '
1090 SCREEN ,,0
1100 _TURBO ON
1110 DEFINT A-Z:DEFSNG S,C:DIM S(63),C(6
3),X(1),Y(1),L(1),H(1),V(1),Z(1),HP(1)
1120 COLOR 15,0,0:SCREEN 5,2:GOSUB 2000:
CLS
1130 GOSUB 3000:COLOR=(15,7,7,7):SOUND 7
,28:SOUND 6,15:SOUND 1,0:SOUND 3,0
1140 X(0)=100:Y(0)=100:H(0)=16:X(1)=2250
:Y(1)=1820:H(1)=48:L(0)=0:L(1)=0
1150 Z(0)=0:Z(1)=0:LINE(5,10)-(251,201);
15,B
1160 FOR I=0 TO 1:HP(I)=245:LINE(5,I*204
)-(251,I*204+7),15,B:NEXT I
1170 FOR I=6 TO 250:FOR J=0 TO 1:LINE(I,
J*204+1)-(I,J*204+6),J*2+4,BF:NEXT J,I
1180 D=0:FOR I=0 TO 1
1190 X=X(I):Y=Y(I):H=H(I):Z=Z(I):F=1:IF
H>99 THEN H=H-100:F=0
1200 PUT SPRITE I,(X*10,Y*10),I*2+4,H*2
1210 IF ABS(X(1-I)-X)<89 AND ABS(Y(1-I)-
Y)<89 THEN GOSUB 6010
1220 IF I=0 THEN R=STICK(0) OR STICK(1):
T=STRIG(0) OR STRIG(1) ELSE R=STICK(2):T
=STRIG(2)
1230 IF L(I)>0 AND DE THEN 1280
1240 IF F THEN H=(H+((R=7)-(R=3))*(1+(V(
I)>0))+(R>5)-(R<5 AND R>1)+64) MOD 64
1250 Z=Z+((Z>-90 AND R>3 AND R<7)-(Z<90
AND (R=1 OR R=2 OR R=8)))*10
1260 X=X+C(H)*Z*(2-(R=1 OR R=5))*9:Y=Y+S
(H)*Z*(2-(R=1 OR R=5))*9
1270 GOSUB 1510:Z=(Z-SGN(Z))*(1-F2)
1280 X(I)=X:Y(I)=Y:H(I)=H:Z(I)=Z
1290 IF T THEN IF L(I)=0 THEN L(I)=-1:V(
I)=80 ELSE IF V(I)=75 THEN V(I)=80
1300 IF L(I)=0 THEN 1370
1310 X=X+C(H)*L(I):Y=Y+S(H)*L(I):GOSUB 1
510
1320 IF F2=1 THEN H(I)=H(I)+100:IF V(I)>
0 THEN V(I)=-V(I)
1330 PUTSPRITE I+2,(X*10,Y*10),I*2+4,32
1340 IF ABS(X(1-I)-X)<89 AND ABS(Y(1-I)-
Y)<89 THEN GOSUB 5000
1350 L(I)=L(I)+V(I):V(I)=V(I)-5:IF V(I)<
-80 THEN V(I)=-80
1360 IF L(I)<1 THEN L(I)=0:PUTSPRITE I+2
,(0,215)
1370 IF L(I) THEN SOUND I*2,13+L(I)*12:S
OUND 8+I,15 ELSE SOUND 8+I,0
1380 NEXT I:IF D>0 THEN IF D=3 THEN 6070
 ELSE I=D-1:GOTO 5090
1390 IF INKEY$=CHR$(27) THEN END ELSE 11
80
1500 '
1510 F2=0:IF X<-10 OR X>2410 OR Y<40 OR
Y>1910 THEN F2=1
1520 X=X+(X<50)*(X-50)-(X>2350)*(2350-X)
1530 Y=Y+(Y<100)*(Y-100)-(Y>1850)*(1850-
Y):RETURN
2000 '
2010 COLOR 14:Q=100:A$="WAIT!":GOSUB 401
0:COLOR 15
2020 COLOR=(15,0,0,0):PI#=3.1415926535#
2030 FOR I=0 TO 63:S(I)=SIN(I*PI#/32):C(
I)=COS(I*PI#/32):NEXT I
2040 CIRCLE (7,24),7,15:PAINT (7,24),15:
:FOR I=0 TO 31
2050 COPY (0,16)-(15,31),0 TO (0,0),0
2060 LINE (6+C(I*2)*3.5,7+S(I*2)*4)-(8+C
(I*2)*3.5,9+S(I*2)*4),0,BF
2070 GOSUB 2510:NEXT I
2080 I=32:CIRCLE (7,7),6,15:PAINT (7,7),
15:GOSUB 2510
2090 CIRCLE (3,3),3,15:PAINT (3,3),15:I=
33:GOSUB 2510
2100 SETPAGE 0,1:CLS
2110 FOR I=0 TO 9:LINE(73+I,10)-(123+I,1
80),8:LINE -(173+I,10),8:NEXT I
2120 A$="MOVING":Q=190:GOSUB 4010:A$="FI
XED ":Q=200:GOSUB 4010
2130 LINE (190,100)-(199,180),8,BF:LINE
(160,155)-(209,164),8,BF
2140 FOR I=0 TO 18:LINE (190,100+I)-(160
+I*.6,155),8:NEXT I
2150 SETPAGE 0,0:DE=0:FOR I=7 TO 0 STEP
-1:COLOR=(14,I,I,I)
2160 FOR J=0 TO 999:NEXT J,I:RETURN
2500 '
2510 IF INKEY$=CHR$(27) THEN END
2520 B$="":FOR J=0 TO 1:FOR K=0 TO 15:A=
0:M=128:FOR L=0 TO 7
2530 P=POINT(J*8+L,K):A=A-M*(P=15):M=M*2
:NEXT L:B$=B$+CHR$(A):NEXT K
2540 NEXT J:SPRITE$(I)=B$:LINE(0,0)-(16,
16),0,BF:RETURN
3000 '
3010 COLOR=(8,0,0,0):COLOR=(15,0,0,0)
3020 FOR I=0 TO 4:PUTSPRITE I,(0,215):NE
XT I
3030 COPY(0,0)-(255,211),1 TO (0,0),0:PU
TSPRITE 4,(90,DE*10+188),15,33
3040 FOR I=1 TO 7:FOR J=0 TO 2999:NEXT J
3050 A$=INKEY$:IF STRIG(0) OR STRIG(1) O
R STRIG(2) OR A$=CHR$(27) THEN I=7
3060 COLOR=(15,I,I,I):COLOR=(8,I,0,0):NE
XT I
3070 IF A$=CHR$(27) THEN END
3080 PUTSPRITE 4,(90,DE*10+188),15,33
3090 IF STRIG(0) OR STRIG(1) OR STRIG(2)
 THEN FOR I=7 TO 0 STEP -1:COLOR=(8,I,0,
0):COLOR=(15,I,I,I):FOR J=0 TO 999:NEXT
J,I:CLS:PUTSPRITE 4,(0,215):FOR J=0 TO 4
999:NEXT J:COLOR=NEW:B2=B:RETURN
3100 S=STICK(0) OR STICK(1) OR STICK(2):
DE=DE+(DE>0 AND (S=1 OR S=2 OR S=8))-(DE
<1 AND S>3 AND S<7):B=B+(B>2 AND S>5)-(B
<9 AND S<5 AND S>1)
3110 A$=INKEY$:FOR K=0 TO 999:NEXT K:GOT
O 3070
4000 '
4010 X=128-LEN(A$)*4
4020 '#I &H2A,X,&H22,&HB7,&HFC,&H2A,Q,&H
22,&HB9,&HFC
4030 FOR I=1 TO LEN(A$)
4040 A=ASC(MID$(A$,I,1))
4050 '#I &H3A,A,&HCD,&H8D,&H00
4060 NEXT I
4070 RETURN
5000 '
5010 GOSUB 7040:J=1-I:GOSUB 5060
5020 X(J)=X(J)+C(H)*120*(1+(V(I)<0)*1.3)
:Y(J)=Y(J)+S(H)*120*(1+(V(I)<0)*1.3)
5030 X2=X:Y2=Y:X=X(J):Y=Y(J):GOSUB 1510:
X(J)=X:Y(J)=Y:X=X2:Y=Y2
5040 IF F2 THEN FOR K=0 TO 5:GOSUB 5060:
NEXT K:V(I)=-80:GOSUB 7060
5050 RETURN
5060 HP(J)=HP(J)-3:IF HP(J)<0 THEN HP(J)
=0
5070 LINE (250,J*204+1)-(HP(J)+6,J*204+6
),0,BF:IF HP(J)<1 THEN D=D OR (I+1)
5080 RETURN
5090 GOSUB 7010:FOR J=0 TO 99
5100 LINE (256*RND(1),212*RND(1))-(X(1-I
)*10+8,Y(1-I)*10+8),8:NEXT J
5110 A$=" PLAYER"+STR$(I+1)+" WIN! "
5120 Q=100:GOSUB 4010
5130 IF STRIG(0) OR STRIG(1) OR STRIG(2)
 THEN 5130
5140 IF STRIG(0) OR STRIG(1) OR STRIG(2)
 THEN 5160
5150 IF INKEY$=CHR$(27) THEN END ELSE 51
40
5160 FOR I=7 TO 0 STEP -1:COLOR=(15,I,I,
```

```
I):COLOR=(8,I,0,0)
5170 COLOR=(4,0,0,I):COLOR=(6,I,0,0):FOR
 J=0 TO 999:NEXT J,I:CLS:GOTO 1130
6000 '
6010 GOSUB 7040:J=1-I:Z(I)=0:Z(J)=0:Z=0:
X2=X(I)-X(J):Y2=Y(I)-Y(J)
6020 FOR J=0 TO 1:HP(J)=HP(J)-10:IF HP(J
)<0 THEN HP(J)=0
6030 LINE (250,J*204+1)-(HP(J)+6,J*204+6
),0,BF:IF HP(J)<1 THEN D=D OR (2-J)
6040 NEXT J:FOR J=I TO 1-I STEP 1-I*2
6050 X=X(J)+X2:Y=Y(J)+Y2:X2=-X2:Y2=-Y2:G
OSUB 1510:X(J)=X:Y(J)=Y:NEXT J
6060 X=X(I):Y=Y(I):RETURN
6070 GOSUB 7010:FOR J=0 TO 99
6080 LINE (X(0)*10+8,Y(0)*10+8)-(RND(1)*
256,RND(1)*212),8
6090 LINE (X(1)*10+8,Y(1)*10+8)-(RND(1)*
256,RND(1)*212),8
6100 NEXT J:A$=" NO WINNER ":Q=100:GOSUB
 4010
6110 GOTO 5140
7000 '
7010 FOR J=0 TO 1:PUTSPRITE J,(X(J)*10,Y
(J)*10),J*2+4,H(J)*2:NEXT J
7020 SOUND 7,6:SOUND 6,31:SOUND 12,128:S
OUND 11,0:SOUND 9,0:SOUND 10,0
7030 SOUND 0,0:SOUND 1,255:SOUND 8,16:SO
UND 13,1:RETURN
7040 SOUND 4,29:SOUND 5,0:SOUND 6,15:SOU
ND 7,24
7050 SOUND 11,0:SOUND 12,10:SOUND 13,0:S
OUND 10,16:RETURN
7060 SOUND 4,99:SOUND 5,99:SOUND 6,255:S
OUND 7,24
7070 SOUND 11,0:SOUND 12,9:SOUND 13,0:SO
UND 10,16:RETURN
8000 '
8010 _TURBO OFF
8020 SOUND 8,0:SOUND 9,0:SOUND 10,0:SCRE
EN ,,1
```

あぶらえツール

操作方法は135ページに掲載

```
100 SCREEN8,2:COLOR 15,0,0:CLS
110 X=128:Y=96:W=1:C=15:D=2:Q=1
120 FOR I=2 TO 7:A$="":FOR J=0 TO 31:REA
D A:A$=A$+CHR$(A):NEXT:SPRITE$(I)=A$:NEX
T
130 A$="":B$="":FOR I=0 TO 15:A$=A$+CHR$
(10):B$=B$+CHR$(79):NEXT:FOR I=1 TO 3:CO
LORSPRITE$(I*2)=A$:COLORSPRITE$(I*2+1)=B
$:NEXT
140 DIM DY(3),D(3),C(15):DY(3)=0:DY(2)=1
6:DY(1)=24:D(3)=15:D(2)=7:D(1)=3
150 SETPAGE0,1:COLOR 15,0,0:CLS
160 FOR I=0 TO 15:READ A$:FOR J=0 TO 15:
A=VAL(MID$(A$,J+1,1)):PSET(48+J-A*16,I+2
8),255:NEXT J,I
170 FOR I=0 TO 7:READ A$:FOR J=0 TO 7:A=
VAL(MID$(A$,J+1,1)):PSET(48+J-A*16,I+44)
,255:NEXT J,I
180 FOR I=0 TO 3:READ A$:FOR J=0 TO 3:A=
VAL(MID$(A$,J+1,1)):PSET(48+J-A*16,I+52)
,255:NEXT J,I
190 FOR I=0 TO 15:COPY(0,28)-(47,55) TO
(48,28):FOR J=0 TO 2:READ A:C(I)=C(I)-A*
(J=1):LINE(J*16+48,28)-(J*16+63,55),A,BF
,AND:COPY(J*16+48,28)-(J*16+63,55) TO (I
*16,0),,TPSET:NEXT J,I
200 PSET (1,28),255:PSET (0,28),0:PSET (
0,29),255:PSET (1,29),0:FOR I=0 TO 255 S
TEP 2:COPY(0,28)-(1,29) TO (I,28):NEXT:F
OR I=0 TO 35 STEP 2:COPY(0,28)-(255,29)T
O(0,I+28):NEXT:COPY (0,0)-(255,27) TO (0
,28),,AND
210 SETPAGE0,0:GOSUB280
220 I=PAD(12):X=(X+256+PAD(13))MOD256:Y=
(Y+212+PAD(14))MOD212:I$=INKEY$:PUTSPRIT
ED*2,(X,Y-1),,D*2:S=STRIG(3):C=(C-1-S)MO
D15+1:IF SANDW THEN GOSUB 290
230 IF I$<"1" OR I$>"3" THEN IF I$="4" T
HEN T=28-T:IF W THEN GOSUB 290 ELSE 240E
LSE IF I$="5" THEN IF W THEN GOSUB 270 E
LSE GOSUB 280 ELSE 240 ELSEFORI=1TO3:PUT
SPRITEI*2,(0,212):NEXT:D=VAL(I$)
240 IF W THEN IF X*128 THEN IF Q THEN GO
SUB 260 ELSE 250 ELSE IF Q GOTO 250 ELSE
 GOSUB 260
250 IFI$="S"THENGOSUB270:BSAVE"A.SCR",0,
54271!,S:GOTO 220ELSEIFI$="L"THENW=0:BLO
AD"A.SCR",S:GOTO 220 ELSEIFSTRIG(1)THENC
OPY(C*16,DY(D)+T)-(C*16+D(D),DY(D)+D(D)+
T),1 TO (X,Y),0,TPSET:GOTO 220 ELSE 220
260 GOSUB 270:Q=1-Q:GOSUB 280:RETURN
270 W=0:COPY (0,72)-(23,95),1 TO (50+Q*1
28,30):RETURN
280 W=1:A=50+Q*128:COPY (A,30)-(A+23,53)
 TO (0,72),1:LINE (A,30)-(A+23,53),0,BF:
LINE (A,30)-(A+23,53),255,B
290 LINE (A+7,37)-(A+14,44),C(C),BF:IF T
 THEN COPY (0,56)-(7,63),1 TO (A+7,37),,
AND:RETURNELSERETURN
300 DATA 32,80,160,64,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
310 DATA 96,144,144,96,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
320 DATA 40,84,170,85,170,85,42,20,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0
330 DATA 60,66,129,129,129,129,66,60,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0
340 DATA 2,5,10,21,42,85,170,85,170,85,4
2,85,42,21,10,1,128,80,168,84,170,84,170
,85,170,85,170,84,168,80,160,64
350 DATA 3,12,16,32,64,64,128,128,128,12
8,64,64,32,16,12,3,192,48,8,4,2,2,1,1,1,
1,2,2,4,8,48,192
360 DATA 0000003123000000
370 DATA 0000333212310000
380 DATA 0003232122221000
390 DATA 0032321223212200
400 DATA 0323212122221220
410 DATA 0332121232212220
420 DATA 3321212322121221
430 DATA 1212123221212211
440 DATA 2122232212132121
450 DATA 3222322121222211
460 DATA 0322221213231210
470 DATA 0121212122212110
480 DATA 0012121323121100
490 DATA 0002232212211000
500 DATA 0000222121110000
510 DATA 0000001111000000
520 DATA 00322200
530 DATA 03212210
540 DATA 32121112
550 DATA 21212121
560 DATA 21221221
570 DATA 22112211
580 DATA 01122110
590 DATA 00211100
600 DATA 0320
610 DATA 3222
620 DATA 2221
630 DATA 0210
640 DATA 110, 73,  4,110, 73,  4,238,224
,160,246,238,224,147, 99,  3,215,147, 99
, 28, 20, 16,255,215,147,156, 28, 20,158
,156, 28,254,252,180,255,254,252,224,160
,128,159, 31, 22,223,150,146,255,255,223
```

MSX ディスク通信

3月号・2月8日発売！

⬆これは「うわさのコロシアム」パート２の画面。はたしてパート３はどんな画面に？

今月は、連載ゲーム『うわさのコロシアム』のパート３がメインだ。今回は戦闘シーンのパワーアップに重点を置いたのが特徴。使える武器や魔法などの種類が増えているほか、グラフィックもカッコよくなっているのだ。

『うわさのコロシアム』に注目!

創刊以来、通巻で６号目を数えるMSXディスク通信３月号。今号も本誌と同じく２月８日に発売される予定だ。創刊号の製作を開始してから早くも半年近くが過ぎたことになるわけで、製作者側にしてみればなんとも時の流れが早く感じられる。

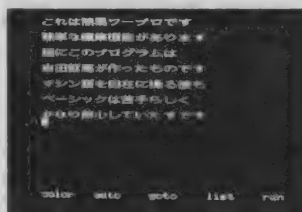
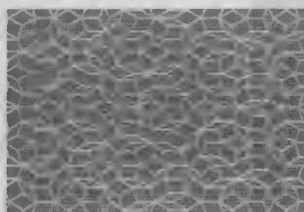
まあ、そんなこんなで今回は、次のページでバックナンバーを振り返り、それぞれの内容を簡単にまとめてみた。ご存じのとおり、TAKERUで販売されているソフトはいつでも品切れの心配なく買うことができるので、買いのがした号や気になるプログラムが掲載されている号を見つけた人は、これを機会に購入を計画してみてはいかがだろうか。

と、さりげなく宣伝したところで、３月号の掲載プログラムの紹介をはじめよう。今号は連載ゲーム『うわさのコロシアム』のパート３などに注目してほしい。

今号も豊富なプログラム群

まず先月号に続く拡張BASICシリーズ第2弾として、拡張日本語変換BASICと、それを応用した簡易ワープロプログラムを紹介する。このプログラムを実行するためにはMSX-JEが必要。BASICプログラムの実行中いつでも、ひらがなやカタカナの文字列を漢字に変換してくれる拡張命令だ。簡易ワープロプログラムを参考に、自作プログラムに活用してね。

それから、人工知能うんちく話では非周期模様作成プログラムを取り上げている。これは、n次元超立方格子の断面を平面に投影して表示するプログラムだ。難しい理論はさておき、美しい画面を堪能してくれ。

そのほかにも、ショートプログラムや音楽のこころコーナー、ラッキー先生のRPGが入っているぞ。

⬆サンプルのワープロプログラムだ。

⬆非周期模様作成プログラムの画面。

『うわさのコロシアム』パート3

RPGから戦闘シーンのみをピックアップしたオリジナルゲーム『うわさのコロシアム』。連載も今回で3回目だ。前回はパーティーを作り出すエディター部分を中心に改良したが、今回は前回に締切の都合で手が回らなかった戦闘シーンに重点を置いて開発している。

まず、魔法の種類を大幅に増やしたのが特徴のひとつ。自分の分身を作って敵の攻撃を受けにくくする魔法や、す速さや防御力を上げる魔法などが追加されたのだ。また、魔法が増えたことにともない、パーティーの所持金を増やしたり、キャラクターひとりが魔法を最大５種類まで使い分けることができるようにするなどの修正をした。

それから、イマイチ地味だった画面は右の写真のようなレイアウトに変更した。攻防の様子を、画面中央のキャラクターの動きによって表わすことにしたのだ。また、早く戦闘結果を知りたい人のために画面表示を簡略化するモードも設ける予定だ。

この記事を書いている現在は、処理速度アップやゲームバランスの調整などに取り組んでいるところ。できるだけいい状態で掲載できるように鋭意奮闘中なのだ。

⬆戦闘シーンのグラフィックはこんな感じ。画面中央で戦闘が繰り広げられるのだ。

■バックナンバー一覧

◉'90年 10月号(創刊号)

●特集/PSG・SCC・FM音源対応ミュージックツールMuSICA●新作ゲームデモ/ファミクルパロディック2(BIT²)●ソフコン第3席入選作品/SPACE FORCE●ショートプログラム/9作品●音楽のこころリストコーナー/7作品●人工知能うんちく話/1/fゆらぎの音楽●ラッキーのプログラミングに夢中!

◉'90年 11月号

●新作ゲームデモ/シード オブ ドラゴン(リバーヒルソフト)●連載ゲーム/うわさのコロシアム第1回●既存のソフトをturbo Rの高速モードで動作させるプログラム●ショートプログラム/2作品●音楽のこころリストコーナー/23作品●ラッキーのプログラミングに夢中!

◉'90年12月号

●連載シューティングゲーム/SEA SARDINE第1回●ソフコン第3席入選作品/FANTASIA●南青山ゲームプロジェクト/「Ciuda Dragon」ミュージックモードデモ●ショートプログラム/2作品●音楽のこころリストコーナー/7作品●ラッキーのプログラミングに夢中!

◉'91年1月号

●特集/BASICの逆襲サンプルプログラム32本●連載ゲーム/うわさのコロシアム第2回●オリジナルゲーム/AVくずし・シースルーでポン!●ソフコン第2席入選作品/OGISS、おまけシューティングゲームぱろろぎす●ショートプログラム/2作品●音楽のこころリストコーナー/4作品●人工知能うんちく話/記憶力ゲーム、サイモン

◉'91年2月号

●新作ゲームデモ/FRAY(マイクロキャビン)●特集/PCMサンプリングキーボード、PCMエディター●連載シューティングゲーム/SEA SARDINE第2回●ソフコン第2席入選作品/DEEGRAN●ショートプログラム/3作品●音楽のこころリストコーナー/5作品●人工知能うんちく話/錯視プログラム3本●ラッキーのプログラミングに夢中!

※価格はいずれも3000円[税込]です。

TAKERUで購入する場合

『MSXディスク通信3月号』は、全国130店舗のTAKERU設置店で販売中。これまでどおり、3.5インチディスク2枚組で、価格は3000円[税込]なのだ。

TAKERUはパソコンソフトの自動販売機。機械の画面に表示されているメッセージに従って、自分がほしいソフトを捜し出して、お金を入れるとディスクがポン!と出てくる。このディスクを所定の位置に差し込むと、そこにソフトを書き込んでくれる仕組みになっているのだ。機械だけに操作が難しいんじゃないか、と心配してる人もいるかもしれないけど、実際の作業はとても簡単だ。品切れの心配もないので、安心して購入することができるぞ。

また、バックナンバーも販売中。内容については左のバックナンバー一覧を参照してね。

TAKERUの設置場所については、本誌に掲載されているブラザー工業の広告を参照してね。

問い合わせ先

〒467
名古屋市瑞穂区苗代町2-1
ブラザー工業株式会社
TAKERU事務局
☎052-824-2493

■機種……………………MSX2(VRAM128K)以降
■メディア……………………3.5インチ2DD(2枚組)
■価格……………………………………3000円[税込]

直販を利用する場合

家の近くにTAKERUがない人のために、アスキーでは直販も行なっています。直販には3種類の方法があります。いずれの場合も送料はサービスで、価格3000円[税込]を送ってください。

まず、郵便局にある〝郵便振替用払込通知票〟を利用する場合は、右の例のように必要事項を記入した上で、代金3000円を郵便局へ振り込んでください。この場合、お申し込みから商品の到着まで2週間ほどかかります。

また、現金書留でアスキーまで直接申し込む場合や、郵便小為替3000円分を簡易書留などでアスキーに申し込む場合は、必ず下に掲載したようなメモを同封してください。なお、商品が到着するまでに、前者の場合は1週間から10日、後者の場合は2週間程度かかるものと思われます。

あて先はこちら

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
株式会社アスキー 直販部
MSXディスク通信係
☎03-3486-7114

●現金書留と郵便小為替で申し込む場合のメモの例

●MSXディスク通信〇年〇月号を希望します。
数量は1個。3000円を同封しました。
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
青山太郎 電話 03-3796-1903

●住所はアパート名、号室名まで。会社あての場合は部署名まで書いてください。

●郵便振替用払込通知票で申し込む場合の記入例

表面

払込通知票

東京 4 161144 ¥3000
株式会社アスキー
107-24
東京都港区南青山6-11-1
青山太郎

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。(郵政省)

払込票

東京4 161144
株式会社アスキー
¥3000
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
青山太郎

裏面

この欄は、加入者あての通信にお使いください
MSXディスク通信の〇年〇月号を希望します。
数量は1です。よろしくお願いします。

右の欄は、機械で使用しますので通信文を記載したり、汚したりしないようにしてください。

売ります買います

●応募の際の注意

1. 応募の際は必ず指定の応募用紙（コピー可）を使用し、必要事項を決められた字数内でていねいに、はっきりと記入し、62円切手を貼った封書で応募してください。
2. ハード関係は、メーカー名、機種名を正確に記入してください。ソフトはROM版のみを受け付けます（ディスク版不可）。正式名称、対応機種を明記してください。
3. 価格などは、誤解のないようはっきりと記入してください。
4. 掲載は抽選とします。なおこのコーナーでは、MSX関係のハードとソフトのみを掲載します。それ以外は掲載できません。
5. 18歳未満の方は保護者の署名捺印が必要です。必ず保護者の方に記入してもらってください。

●連絡を取る際の注意

1. このコーナーを利用する際は、返信面に自分の住所、氏名を記入した往復はがきを使ってください。
2. リスト中の価格が〝……以下〟〝……くらい〟となっているものは、当事者間で価格を決めてください。
3. ソフトはとくに記載のない限り、MSX2対応のものです。

●その他の注意事項

1. 編集部では、掲載内容の取り消しや、内容の問い合わせには一切応じられません。交渉は直接当事者間で行なってください。
2. このコーナーを利用しての取引は、トラブルのないよう誠意をもって行なってください。万一、取引の不履行などのトラブルが生じた場合、編集部では一切の責任を負いません。
3. 取引を確実にし、トラブルを防ぐために、当事者間での金銭および物品の授受は〝手渡し〟もしくは郵便局の〝代金引換郵便〟、運送会社の〝代金集金サービス〟などをご利用することをお勧めします（詳細につきましては、郵便局、または、このサービスを行なっている運送会社にお問い合わせください）。

売ります買います応募用紙

●自分が応募するコーナーを選びはっきりと〇で囲んでください。　①売ります　②買います　③交換します

●アスキー日本語ワープロ
MSX-Write（カートリッジ）を
10,000円で売ります。連絡は往
復はがきでお願いします。
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
MSXマガジン編集部
青山太郎

見本

●18歳未満の方は保護者の署名捺印が必要です。｜保護者氏名　捺印

あて先

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
売ります買いますコーナー係

売ります

●ソニーMSX2+、HB-F1XV（付属品付）を3万2000円で。
〒300-43 茨城県つくば市大字上大島1119　石川　武

●大航海時代を5000円で。箱、説明書付。
〒130 東京都墨田区業平1-12-8-305　栗原靖彦

●GCALC、ハルノート基本3点セット、ハルノートラブレター1号、2号、3号をまとめて3万円で。各説明書付。
〒088-13 北海道厚岸郡浜中町茶内原野西25-8　工藤正志

●ソニープリンターHBP-F1、ソニーディスクドライブHBD-20Wを各1万5000円で。
〒341 埼玉県三郷市戸ヶ崎1-61-4　吉田哲史

●覇邪の封印、メルヘンヴェール、谷川浩司の将棋指南（すべてMSX 1版）を各1500円。まとめてなら4000円で。
〒826 福岡県田川市弓削田208　西森博行

●FMPAC（説明書付、新品同様）を5000円以下、日本語MSX-WriteⅡ（説明書付）を1万円、ソニーMSX2、HB-F1XDを2万円で。
〒572 大阪府寝屋川市東香里園町3-5-201　有本康隆

●大航海時代を9500円、信長の野望・戦国群雄伝を6500円で。すべて箱、説明書付、送料込。
〒322 栃木県鹿沼市樅山町452-1　小林邦男

●ソリッドスネーク メタルギア2を6000円で。新品、箱、説明書付。
〒610-03 京都府綴喜郡田辺町東字西神屋98-10　金田茂樹

●クォース、スペースマンボウを各3000円で。箱、説明書付。
〒192 東京都八王子市片倉町1357-115　松田航太郎

●ランペルールを5500円、激突ペナントレース2、アウトランを各1500円で。
〒763 香川県丸亀市土器町乙93-9　緒方　剛

●スーパー大戦略を3000円で。箱、説明書付、送料込。
〒093 北海道網走市台町1-1-16　渡部様方　丹治靖拓

●パナソニックプリンターFS-PA1を2万6000円で。新品、送料込。
〒191 東京都日野市百草139-101　宮澤雅樹

●パナソニックMSX2+、FS-A1WSXを2万8000円で。箱、説明書、付属品付、無傷の完動品。
〒343 埼玉県越谷市南越谷4-12-5-301　菊池武文

買います

●ソニーMSX2+、HB-F1XV、またはパナソニックMSX2+、FS-A1WSXを3万円以下で。説明書付、完動品希望。
〒189 東京都東村山市栄町2-16-22-302　池田正記

●アスキーMSX-SERIAL232を1万円くらいで。
〒338 埼玉県与野市鈴谷3-4-8　中川智史

●FMPACを5000円くらいで。完動品、説明書付希望。
〒281 千葉県千葉市山王町289-30　平間　修

●ウィザードリィ（箱、説明書付）を6000円で。メタルフィギュア付希望。
〒998 山形県酒田市亀ヶ崎3-11-17　田中孝文

●スペースマンボウを2300円で。箱、説明書付希望。
〒989-61 宮城県古川市馬放字館の内22-4　尾花　充

●三國志Ⅱ、水滸伝を各5500円以下、信長の野望・戦国群雄伝を5000円以下で。すべて箱、説明書付希望。
〒134 東京都江戸川区南葛西4-23-14-302　北川　慶

●FMPACを7000円くらいで。箱、説明書付、完動品希望。
〒380 長野県長野市安茂里5302　風間友介

●パナソニックプリンターFS-PC1を2万円で。箱、付属品付希望。
〒998-01 山形県酒田市錦町4-4-14　高橋克美

●ソニーモデムHBI-1200を1万5000円くらいで。説明書付希望。
〒013-04 秋田県平鹿郡大雄村阿気宮丁91　狩野　仁

●FMPACを6000円で。付属品付希望。
〒759-37 山口県萩市三見732-1　横山直巳

●ソニービデオデジタイザーHBI-F1を送料込1万5000円で。説明書、付属品付希望。
〒606 京都府京都市左京区松ヶ崎海尻町7-9　川西憲一

●コナミの新10倍カートリッジを3000円くらいで。説明書付希望。
〒510 三重県四日市市小林町3020-27　堀川慎一

●FMPACを4000円くらいで。箱、説明書付、完動品希望。
〒536 大阪府大阪市東区新喜多東1-13-16　澁川芳雄

●ソニーMSX2+、HB-F1XDJ、またはサンヨーMSX2+、WAVY70FDを2万5000円で。説明書、付属品付の完動品であれば多少の傷可。
〒702 岡山県岡山市南輝1-11-46　伴　秀利

●パナソニックワープロカートリッジFS-SR021、パナソニック毛筆カートリッジFS-SR023を各8000円以下で。
〒457 愛知県名古屋市南区要町1-19　奥村重信

交換します

●私のソリッドスネーク メタルギア2、スペースマンボウを、あなたの三國志Ⅱと。双方とも箱、説明書付で。
〒535 大阪府大阪市旭区赤川1-6-15　小林弘幸

●私の激突ペナントレース、ハイドライド2を、あなたのゴーファーの野望、シャロムと。双方とも箱、説明書付で。
〒400 山梨県甲府市朝日3-11-23　近藤高充

●私のスーパー大戦略、沙羅曼陀を、あなたの三國志Ⅱか、信長の野望・戦国群雄伝と。双方とも箱、説明書付で。
〒431-21 静岡県浜松市滝沢町1454　渥美　昇

●私のヘビーボクシング、ツインビー、グーニーズ(すべてMSX1版)を、あなたのクォースと。
〒700 岡山県岡山市下中野303-1　平井由規雄

●私のイースⅡを、あなたのラストハルマゲドンと。また私のワンダラーズ フロム イースを、あなたのファイナルファンタジーと。
〒171 東京都豊島区要町2-6-11　松永竜人

●私の大航海時代を、あなたのソリッドスネーク メタルギア2、もしくはFMPACと。双方とも箱、説明書付で。
〒672-01 兵庫県飾磨郡家島町真浦1265　柴田展秀

お詫びと訂正

1月号の売りますコーナーに掲載いたしました、浜田和弘さんの〝NEOSの拡張スロットボックスEX-4〟は、〝NEOSのバージョンアップアダプター〟の間違いです。関係者の皆様にご迷惑をおかけしましたことをお詫び申し上げるとともに、ここに訂正させていただきます。

売ります買います応募用紙

※自分が応募するコーナーを選び、はっきりと○で囲んでください。

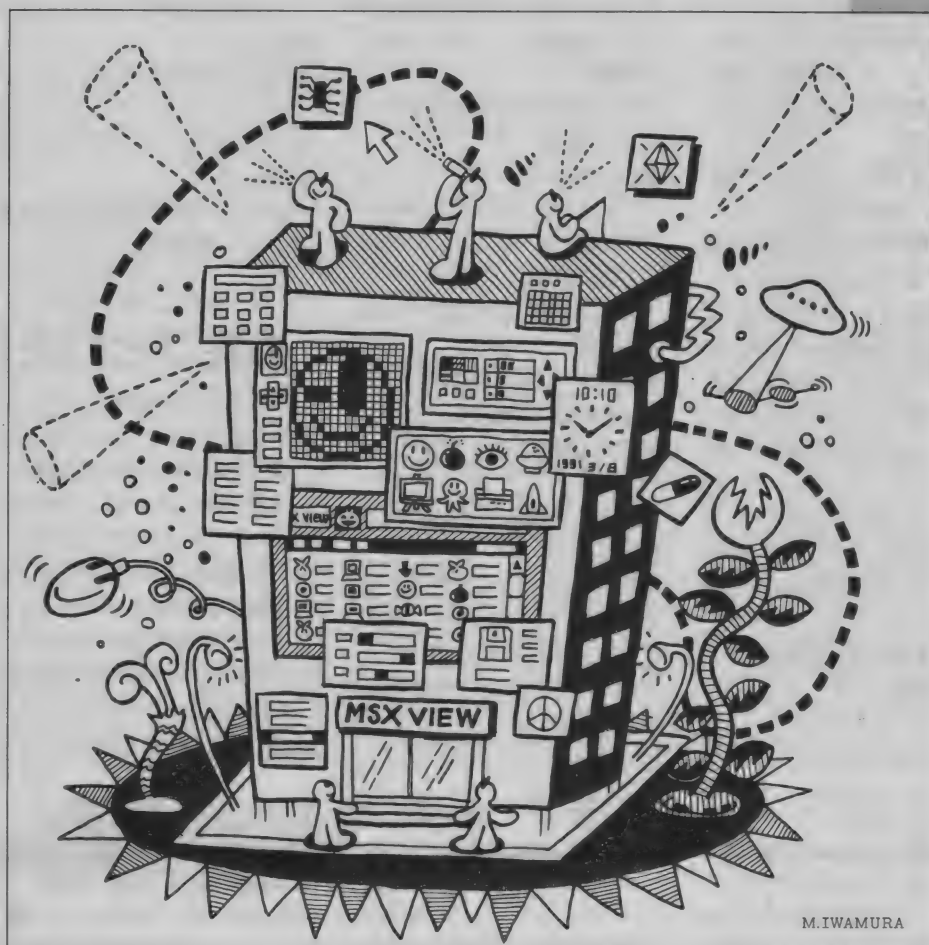
①売ります　②買います　③交換します

●

〒

※18歳未満の方は保護者の署名捺印が必要です。保護者氏名　捺印

キリトリ線

EDITORIAL

「パワーがあるとやさしくなれる」。これはコンピューターにも言える。次号は、グラフィカル・ユーザー・インターフェースとしてのMSXViewの操作環境と機能をさまざまな角度から見てみることにしよう。

STAFF

発行人――――塚本慶一郎
編集人――――小島　文隆
編集長――――宮野　洋美
副編集長――――金矢八十男
編集スタッフ――――宮川　隆　本田　文貴
清水早百合　中村　優子
髙橋　敦子　菅沢美佐子
山下　信行　福田知恵子
都竹　善寛　林　英明
川尻　角栄　佐々木幸子
制作スタッフ――――荒井　清和　小山　俊介
福田　純子　浜崎千英子
校正――――唐木　緑
編集協力――――上野　利幸　土方　幸和
森岡　憲一　小林　仁
吉田　孝広　吉田　哲馬
戸塚　義一　大庭　聖子
泉　和子　東谷　保幸
栗原　和子　三須　隆弘
橘　史宏　鹿野　利智
制作協力――――成谷実穂子　筒井　悦子
スタジオB4　CYGNUS
井沢　利明　辻　秀和
古川　誠之　中島　秀之
アメリカ駐在――――トム・ランドルフ
フォトグラフ――――水科　人士　八木澤芳彦
木村早知子
イラスト――――桜　玉吉　岩村　実樹
なかのたかし　水口　幸広
及川　達郎　石井　裕子
新井　孝代　池上　明子
米田　裕　赤山　寿文
横山　宏　加藤　直之
林　幸蔵　三崎　昌子

情報電話のご案内

MSXマガジン編集部では、24時間、テープによるアフターケアなどの情報を流しております。

☎03-3796-1919

また、本誌の内容についてのお問い合わせ、ご質問は、祝、祭日を除く、毎週火曜日から木曜日の午後2時から4時までにお願いいたします。係員が直接お答えいたします。ただし、会議や打ち合わせ、あるいは取材などのために、一時、係員による情報電話の対応を休止している場合もございます。その折りには、テープによるご案内になります。ご了承ください。

4月号は3月8日発売! 予価550円

●おたよりのあて先　〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル（株）アスキー MSXマガジン編集部「○○○」係

1059103

アスキーブックセレクション

勝手にMS-DOS!

卯木孝一郎著　定価1,500円(税込み)(送料300円)

月刊アスキーで大人気を博した連載記事の単行本化

実用的で楽しく読める、MS-DOSの実戦的入門書。目的に沿ったシステムの構成例はもちろん、それ以前に目的を明確にする手助けから始まり、筆者自らの体験から語るバッチファイルの作成まで、楽しくやさしく解説します。全くの初心者や文系ユーザーにおすすめ。

新版 MS-DOSが見えてくる本

アスキー出版局テクライト編著　定価1,480円(税込み)(送料300円)

ロングセラーMS-DOS入門書の書き下ろし改訂版

MS-DOSは「応用ソフトのプレイヤー」ではありません。OSとは何か、MS-DOSの真の役割は？といった基本を丁寧に解説、MS-DOSのパワーをフル活用するテクニックがわかります。パソコンそのものへの認識を飛躍的に高める好評入門書の全面改訂版。

マルチプランのすべてがわかる
Multiplan 3.1ブック

片貝システム研究所　高橋尚子、南沢千恵子、伊藤佳澄共著　定価3,090円(税込み)(送料300円)

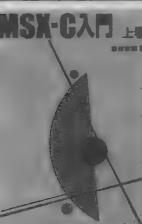
実用アドバイスを中心にすべてを解説した決定版！

マルチプランの基礎知識からコマンド・関数・マクロリファレンスまでを解説した総合ガイドブックです。実用的アドバイスを中心にシート作成上の問題を解説。実際に作成をしながら学習できる一冊です。マルチプランユーザーに贈る解説書の決定版です。

X68000パワーアッププログラミング

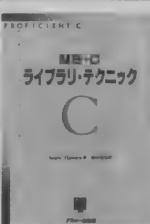
石橋尚史、島田広道、丸川一志共著　定価2,880円(税込み)(送料300円)

X68000のソフト開発環境を詳説するプログラマ必読の一冊

クリエイティブマシンX68000の概要はもちろん、DOS(Human68K)X-Basic、C compilerなどソフトウェアの開発環境について詳しく解説。ツールやライブラリを活用することで、X68000らしいプログラミングが学べる、プログラム指向のユーザーには必携の一冊です。

MSX-C入門 上巻

桜田幸嗣著　定価1,450円(税込み)(送料300円)

本格的プログラミングを楽しむためのMSX-C入門書

MSXのプログラミングもマシン語が中心になりつつある現在、MSX-Cによるプログラミングを志す人のための入門書として本巻は編集されました。上巻はC言語一般の基礎に始まり、MSX-Cの文法をひと通り理解することが目的ですが、本巻だけでも簡単なプログラミングは十分可能になります。

MS-Cライブラリ・テクニック

オージー・ハンセン著　福崎俊博訳　定価3,610円(税込み)(送料300円)

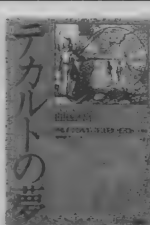
初級からステップアップするためのC言語テクニック

MS-Cユーザーのための、MS-DOSマシンを対象とした汎用関数やプログラミングの解説本。実際に使える各種コマンドなどを作りながら学べるので、C言語のライブラリ拡張にも役立ちます。また、各ルーチンにはソース・リストごとに細かい説明がなされています。

デスクトップ・パブリッシング 基礎知識

ジョン・シーボルト、フリッツ・ドレスラ共著　廣野幸治監訳　定価2,580円(税込み)(送料300円)

DTP(電子編集)の流れを解説したはじめての一冊！

デスクトップ・パブリッシングに関する基礎知識を与えてくれるのが本書です。DTPの歴史や現状から、実際のDTPの流れである、原稿、活字、組版までを詳しく解説します。DTPに関する基礎知識を身につけるには最適の一冊。

デカルトの夢

フィリップ・J・デービス、ルーベン・ヘルシュ共著　椋田直子訳　定価2,800円(税込み)(送料300円)

数学化された世界とは　コンピュータと人間とのかかわりを考える

若き日のデカルトは、数学で統一された合理的な世界を夢見ていた。そして今、コンピュータの力によって、その理想は実現しつつある。数学は、社会や人間にどのような影響をおよぼすのか?コンピュータ社会の未来像は?現代に生きる、新しい知識人のための一冊。

コンピュータ教育標準用語事典

財団法人コンピュータ教育開発センター(CEC)監修　定価2,880円(税込み)(送料300円)

コンピュータ教育開発、決定版専門用語集

本書はCECが設置した、専門家、教育出版社、メーカーなどの構成員からなる「用語問題検討分科会」で選定した用語を、独自のわかりやすい構成で辞書化したものです。唯一無二の権威ある用語事典として、コンピュータ教育に欠かせない一冊となるでしょう。

MS-DOS SOFTWARE TOOLS 1

打越、浜野、梅原、小松、嶋谷共著　定価9,800円(送料400円)

MS-DOSを有効利用するコマンド36点を収録

ファイル操作、システム管理、ユーティリティなどのコマンドを実用的に収録し、MS-DOSのユーザー環境の拡充を図ります。ソフトウェア開発者から、アプリケーションユーザーまで、MS-DOSに+αを求めるすべてのユーザーに贈る、実用コマンド集。

MS-DOS SOFTWARE TOOLS 2

アスキー書籍編集部編著　定価9,800円(送料400円)

大好評"TOOLS1"を凌ぐ26のパワーアップコマンド集

ディスクの整理／解析などのコマンド群と、エディタのみでは複雑なファイル処理が、可能になるフィルタ・コマンド群などを集結させました。
内容：FOREACH.EXE(複数のコマンドによる一括処理)/GAR-BAGE.EXE(ディスクのディレクトリ・エントリとFATの整理)/他

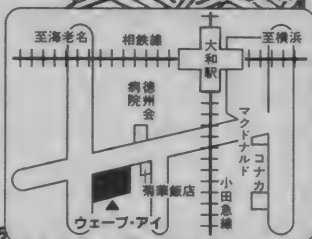
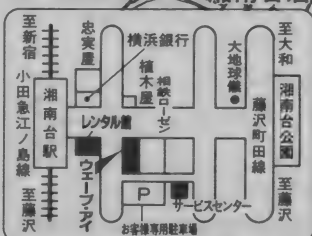
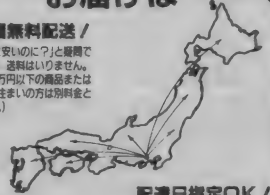
MS-DOS SOFT WARE TOOLS 3

アスキー書籍編集部編　定価9,800円(送料400円)

大好評「MS-DOS SOFTWARE TOOLS」のシリーズ第3弾！

ソフト開発支援ツール19本を収録。文字の置換(tr)やメモリの使用状況の表示(mem)などユニークなコマンドを網羅。対応システム：MS-DOS Ver.2.xx, 3.xx/メモリ容量：384kバイト以上/メディア：3.5-2DD, 5-2HD, 8-2D(各8セクタフォーマット)

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル　株式会社アスキー　書籍/雑誌営業部　電話 東京(03)3486-1977　株式会社アスキー
●ブックカタログ送呈：住所・氏名・年齢・職業・電話番号・使用機種を明記の上、宣伝部MSX係までハガキでお申し込みください。

天下御免のスペ
WAVE EYE
大和店
相鉄線
充実の品揃え!! ソフト&ハード
ホビーからビジネスまで 満足なアドバイス
ワープロ パソコン スクール開校中!!
さらにあなたもレベルアップ
WAVE EYE
湘南台店
小田急線
WAVE EYE
藤沢店
JR
パソコン専門ショップ大和店
至海老名
相鉄線
大和駅
至横浜
徳州会病院
マクドナルド
コナカ
菊華飯店
小田急線
ウェーブ・アイ
☎0462-63-9898
パソコン&AV専門ショップ湘南台店
至新宿
小田急江ノ島線
湘南台駅
至藤沢
忠実屋
横浜銀行
植木屋
相鉄ローゼン
大地球儀
至大和
湘南台公園
藤沢町田線
至藤沢
レンタル館
ウェーブ・アイ
P
サービスセンター
お客様専用駐車場
☎0466-43-1771
ビジネス&ホビーのハイテクランド
WAVE EYE
ウェーブ・アイ

シャリスト!!
だから通信販売でのご利用も安心!
ご注文は今すぐ!!
0120-00-9898
0088-22-5555
WAVE EYE 三ッ境店
Let's call!
ここっきゃない!!
お申し込みは
お電話なら!
通話料金無料のフリーダイヤルフリーコールで
0120-00-9898
0088-22-5555
はがきなら!
〒252
ウェーブ・アイ
ファクシミリなら!
0466-43-1265
24時間いつでも受付しております。
お忙しい方は是非ご利用下さい。
注文書
1 氏名
2 住所
3 年令
4 電話番号
5 保護者名印(20才未満の方)
7 商品名
8 支払い方法
月々○円×○回
ボーナス○円×○回
お届けは
全国無料配送!
「こんなに安いのに?」と疑問でしょうが、送料はいりません。(但し、5万円以下の商品または離島にお住まいの方は別料金となります。)
配達日指定OK!
留守がちのあなたのために、ご都合に合わせて配達します。もちろん日曜・祭日も大丈夫!
夜間配達もOK!
日中留守がちなのは当たり前、そういう方には、夜間配達も可能になりました。(PM6:00~8:00の間)
お支払いは
代金引換えなら!
現金一括払いにしたいというお客様、お支払いは商品到着時で結構です。(但し、離島にお住まいの方は、ご利用できません。)
銀行振込なら!
お振込みいただいてからのお届けとなります。
クレジットなら!
超低金利クレジット!
3~72回までの格安の金利、しかもお客様希望の自由なお支払いプランがたてられます。
支払いは7ヶ月先からでもOK!
商品先取り、お支払いは7ヶ月先からの支払い開始。
ボーナス一括払いOK!
商品は今すぐお手元に、お支払いはまとめて夏のボーナスで。
ボーナス2回払いOK!
月々の支払いはまったくなし!お支払いは夏と冬のボーナスで。
カレッジクレジットOK!
20歳以上の大学生、新社会人の方も保証人なしでクレジットがご利用できます。
(但し、状況により保証人を必要とする場合もございます。)
メンテナンスは
安心の2倍保証!
メーカー保証書 + ウェーブ・アイ保証書
メーカー保証+ウェーブ・アイ保証で2倍の安心。
2ヶ月以内の故障は新品交換!
新品交換の期間を2ヶ月に延長、安心してお使い下さい。
FM-TOWNSなら出張修理OK!
TOWNSは全国出張サービスを致しております。万一故障の場合もお客様のお宅まで修理に伺います。
NEC保守サービス認定店!
メーカー承認のサービススタッフが迅速に修理致します。
(但し、出張修理は致しません。)
etc.
お見積りサービス!
ウェーブ・アイのプランではいやだ!という方は、どうぞご自分のベストプランを作って下さい。すぐにお見積りを致します。お電話又はFAX何でも結構です。
下取り・買取りもOK!
お手持ちのパソコンを下取りに、わずかな予算で買替えができます。
メンテナンスキットプレゼント
ウェーブ・アイのお買得プランでお買上げの方にもれなくプレゼント!
●クリーニングディスク
●ブランクディスケット10枚
●クリーナーワックス
●携帯用フロッピーケース
パソコン専門ショップ藤沢店
藤沢駅
東海道線
至東京
三菱銀行
マクドナルド
大正堂
小田急線
コスタ
西武
ウェーブ・アイ
至江ノ島
0466-28-1771
パソコン専門ショップ三ッ境店
至横浜
三井銀行
横浜信金
至大和
相鉄LIFE
三ッ境駅
至横浜
相鉄ライフ 4F
横浜厚木線
045-363-7044

PC CLUB PC-98・88 ホビーパソコン

16ビットCPU/R-800が新世界を開く!!

プラン300 AISTお買得基本セット

品名	価格
FS-AIST(MSX-TURBO-R)	87,800円
フレイ	7,800円
シードオブドラゴン	8,800円
連射式ジョイパッド	2,500円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計106,900円 ➡ ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
8,700円×12回	ボーナス なし
6,000円×18回	ボーナス なし
4,600円×24回	ボーナス なし
3,200円×36回	ボーナス なし

プラン301 AISTおもしろゲームセット

品名	価格
FS-AIST(MSX-TURBO-R)	87,800円
TH-14G2(テレビ内蔵, 専用CRT)	60,000円
FS-VC3011A(専用接続ケーブル)	3,000円
EGG-MOUSE(マウス)	5,800円
XE1-PRO(連射式ジョイスティックコントローラ)	9,500円
フレイ	7,800円
シードオブドラゴン	8,800円
ディスクステーションDX3号	3,880円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計186,580円 ➡ ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
13,700円×12回	ボーナス なし
9,400円×18回	ボーナス なし
7,200円×24回	ボーナス なし
5,000円×36回	ボーナス なし

プラン302 AISTパソコン入門セット

品名	価格
FS-AIST(MSX-TURBO-R)	87,800円
TH-14G2(テレビ内蔵, 専用CRT)	60,000円
FS-VC3011A(専用接続ケーブル)	3,000円
EGG-MOUSE(マウス)	5,800円
FS-PC1(48ドット, カラー熱転写プリンタ)	59,800円
SRS-150EX(防磁型, アンプ内蔵スピーカ)	24,800円
ディスクステーションDX3号	3,880円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク, マウステーブル付)	29,800円
WT-001G(椅子, ガスリフト上下調節機構)	19,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計295,080円 ➡ ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×18回	ボーナス21,700円×3回
6,000円×24回	ボーナス26,600円×4回
4,000円×36回	ボーナス19,600円×6回
5,700円×48回	ボーナス なし

PC CLUB

プラン303 PC-CLUBお買得基本セット

品名	価格
PC-286C-STD(16ビットCPU80286搭載, FM音源内蔵)	168,000円
CU-14GD(ドットピッチ0.39ミリ, 高解像度CRT, チルト台付)	69,800円
AM-350(バスマウス, 350カウント仕様)	6,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計244,600円 ➡ ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
12,000円×12回	ボーナス30,200円×2回
8,000円×18回	ボーナス22,300円×3回
5,000円×24回	ボーナス23,800円×4回
6,200円×36回	ボーナス なし

プラン304 PC-CLUB超お買得ワープロアートセット

品名	価格
PC-286C-STD(16ビットCPU80286搭載, FM音源内蔵)	168,000円
PC-KD854N(ドットピッチ0.39ミリ, 高解像度CRT, チルト台付)	84,800円
PC-PR150T(80桁, 48ドットカラー熱転写プリンタ)	64,800円
ユーカラWAVE(ワープロソフト, グラフィック作成, 通信機能付)	9,800円
PS98-019-HV(日本語MS-DOS Ver3.3C)	9,800円
PV-M12(小型モデム)	19,800円
AM-350(バスマウス, 350カウント仕様)	6,800円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク, マウステーブル付)	29,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
マウスパッド	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計398,980円 ➡ 特価278,000円

月々	ボーナス
12,000円×18回	ボーナス33,600円×3回
9,000円×24回	ボーナス26,900円×4回
6,000円×36回	ボーナス20,500円×6回
7,400円×48回	ボーナス なし

先着100名様にゲームソフト1本プレゼント

プラン305 PC-CLUB中級ビジネスセット

品名	価格
PC-286C-STD(16ビットCPU80286搭載, FM音源内蔵)	168,000円
PC-KD853N(ドットピッチ0.31mm, 高解像度CRTチルト台)	118,000円
VP-960PC(80桁24ドットカラー漢字プリンタ)	118,000円
Microsoft-Works(ワープロ, 表計算, グラフ, データベース)	40,000円
PS98-019-HV(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス, 350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク, マウステーブル付)	29,800円
WT-001G(椅子, ガスリフト上下調節機構)	19,800円
プリンタ用紙(10インチ連続用紙)500枚	2,000円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計516,580円 ➡ ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
7,000円×36回	ボーナス27,500円×6回
5,000円×48回	ボーナス24,600円×8回
3,000円×60回	ボーナス28,100円×10回
6,700円×72回	ボーナス なし

プラン306 PC-CLUB超お買得ミュージックセット

品名	価格
PC-286C-STD(16ビットCPU80286搭載, FM音源内蔵)	168,000円
PC-KD854N(ドットピッチ0.39mm, 高解像度CRTチルト台)	84,800円
ミュージ郎(楽譜編集演奏システム, 音源モジュール付)	158,000円
よみとりくん 2(楽譜をスキャナでらくらく読取り)	48,000円
PS98-019-HV(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス, 350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
SE-513D(パイオニア, 高感度デジタル対応ヘッドホン)	4,000円
SRS-D3K(ウーファ12W, スピーカ13Wの大迫力スピーカ)	20,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計504,180円 ➡ ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス30,000円×6回
6,000円×48回	ボーナス25,400円×8回
4,000円×60回	ボーナス27,800円×10回
7,500円×72回	ボーナス なし

PC-98DO+

プラン307 98DO+お買得基本セット

品名	価格
PC-98DO+(16ビットCPUV33搭載, FM音源内蔵)	278,000円
PC-KD854N(ドットピッチ0.39mm, 高解像度CRTチルト台)	84,800円
AM-350(バスマウス, 350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計373,580円 ➡ ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
8,000円×24回	ボーナス26,500円×4回
5,000円×36回	ボーナス22,000円×6回
3,000円×48回	ボーナス22,900円×8回
5,700円×60回	ボーナス なし

プラン308 98DO+超お買得入門セット

品名	価格
PC-98DO+(16ビットCPUV33搭載, FM音源ボード内蔵)	278,000円
PC-KD853N(ドットピッチ0.31ミリ, 高解像度CRT, チルト台付)	118,000円
PC-PR150T(80桁, 48ドットカラー熱転写プリンタ)	64,800円
EZ-NOTE(日英ワープロ, データベース, グラフ, 表計算, 通信)	49,800円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス, 350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク, マウステーブル付)	29,800円
WT-001G(椅子, ガスリフト上下調節機構)	19,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計581,180円 ➡ ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
9,000円×36回	ボーナス21,100円×6回
7,000円×48回	ボーナス17,100円×8回
4,000円×60回	ボーナス25,800円×10回
7,200円×72回	ボーナス なし

ゲームソフト1本プレゼント

PC-8801MC

プラン309 88MC超お買得基本セット

品名	価格
PC-8801MCmodel2	278,000円
CU-14GD(ドットピッチ0.39mm, 高解像度CRTチルト台付)	69,800円
TN-88B(マウス)	7,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計359,580円 ➡ 特価149,000円

月々	ボーナス
3,300円×60回	ボーナス なし
2,900円×72回	ボーナス なし

プラン310 HB-F1XV超お買得品!!

定価69,800円の品
限定処分価格

44,800円

ホビーのことなら

ご注文は今すぐ通話料金

0120-0
0088-2

受付時間 AM10:00▸

藤沢	0466(43)1775	新潟	0252
		東京	03(3
札幌	011(771)4971	静岡	0542
盛岡	0198(24)3172	名古屋	052(5
仙台	022(267)5371	大阪	06(3

ビジ WA

プラン311 超お買得パソコンデスク!

WD-401G
● 縦型4段
● マウステーブル付

定価29,800円の品
特価
16,800円

X68000

見はてぬ夢の象徴。
次代のインテリジェンス！

プラン312　X68SUPERお買得基本セット

CZ-604C-TN　348.000円
CZ-603D(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)　79.800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット　サービス

定価合計427.800円 ➡ ウェーブ・アイ特価

**お電話にて
お問合せ下さい**

まかせなさい

無料のフリーダイヤルで

0－9898
2－5555

PM9：00 電話一本即納！

(75)5076	広　島 082(293)0811
226)9286	福　岡 092(481)0502
(54)0696	FAX 0466(43)1265
81)　4325	18歳未満の方は保護者とご一緒に
62)　5057	お電話下さい〈特価は税別〉

ネス&ホビーのハイテクランド
VEEYE
ウェーブ・アイ

スーパーファミコン内蔵テレビ

スーパーファミコンと
21型カラーテレビの一体型!!

プラン319　スーパーファミコン内蔵テレビ

21G-SF1(21型)
定価133.000円 ➡ ウェーブ・アイ特価

10,400円×12回	ボーナス　なし
7,100円×18回	ボーナス　なし
5,400円×24回	ボーナス　なし
3,800円×36回	ボーナス　なし

プラン322　超お買得パソコンチェアー!!

WT-001G
●ガスリフト上下調節機構付

定価19.800円の品
特価
11,800円

プラン313　X68SUPERお買得MIDIセット

CZ-604C-TN　348.000円
CZ-606D-TN(ドットピッチ0.39mm、高解像度CRT、チルト台)　79.800円
RX-X55(ビクターCDラジカセ)　43.800円
CM-64(MIDI音源モジュール)　129.000円
CZ-6BM1(MIDIインターフェース)　26.800円
MusicPRO68K(MIDI)　(楽譜編集、演奏ソフト)　28.800円
ソングライブラリィ(101曲収納)　8.800円
MusicstudioPRO68K(マルチレコーディングソフト)　28.800円
銀河英雄伝説II(シミュレーションゲーム)　9.800円
アトミックロボキッド(前方向スクロールロボットシューテングゲーム)　8.800円
フロッピー収納ケース　2.980円
マウスポケット(マウス収納ケース)　1.000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット　サービス

定価合計716.380円 ➡ ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス36.500円×6回
10,000円×48回	ボーナス25.300円×8回
8,000円×60回	ボーナス24.000円×10回
10,400円×72回	ボーナス　なし

拡張性にすぐれた
ハイコストパフォーマンスマシン。

プラン315　X68PROIIお買得基本セット

CZ-653C　285.000円
CZ-606D(ドットピッチ0.39mm、高解像度CRT、チルト台付)　79.800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット　サービス

定価合計364.800円 ➡ ウェーブ・アイ特価

**お電話にて
お問合せ下さい**

プラン317　X68SUPER〔HD〕グラフィックセット

CZ-623C-TN(80MBハードディスク搭載)　498.000円
CZ-613D-TN(TV内蔵ドットピッチ0.31mm高解像度CRT)　135.000円
AP-900(80桁、48ドット高品位カラー熱転写プリンタ)　94.800円
＝8226(プリンタ接続ケーブル)　6.800円
CybernotePRO68K(パーソナルデータベース)　19.800円
CANVAS-PRO68K(最新型ドローグラフィックツール)　29.800円
ドローグラフィックライブラリィVol.1　8.800円
マジカルショット(シミュレーションゲーム)　7.800円
銀河英雄伝説II(シミュレーションゲーム)　9.800円
フロッピー収納ケース　2.980円
マウスポケット(マウス収納ケース)　1.000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット　サービス

定価合計814.580円 ➡ ウェーブ・アイ特価

14,000円×36回	ボーナス39.100円×6回
11,000円×48回	ボーナス30.900円×8回
8,000円×60回	ボーナス33.700円×10回
11,900円×72回	ボーナス　なし

PC-9801DX

プラン320　98DX2お買得基本セット

PC-9801DX2(16ビットCPU80286搭載、FM音源内蔵)　318.000円
CU-14GD(0.39mm、高解像度CRTチルト台付)　69.800円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)　6.800円
フロッピー収納ケース　2.980円
マウスポケット(マウス収納ケース)　1.000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット　サービス

定価合計398.580円 ➡ ウェーブ・アイ特価

9,000円×24回	ボーナス26.900円×4回
5,000円×36回	ボーナス26.500円×6回
3,000円×48回	ボーナス26.400円×8回
6,200円×60回	ボーナス　なし

プラン321　98DX2おもしろゲームセット

PC-9801DX2(16ビットCPU80286搭載、FM音源付)　318.000円
CU-14FD(0.31ミリ、高解像度、チルト台付)　74.800円
銀河英雄伝説II(シミュレーションゲーム)　9.800円
レイガン(ロールプレイングゲーム)　6.800円
サイレントメビウス(アドベンチャーゲーム)　14.800円
大戦略III'90(シミュレーションゲーム)　9.800円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)　9.800円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)　6.800円
フロッピー収納ケース　2.980円
マウスポケット(マウス収納ケース)　1.000円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付)　29.800円
WT-001G(椅子、ガスリフト上下調節機構)　19.800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット　サービス

定価合計507.380円 ➡ ウェーブ・アイ特価

10,000円×30回	ボーナス23.200円×5回
8,000円×36回	ボーナス23.000円×6回
6,000円×48回	ボーナス19.900円×8回
7,800円×60回	ボーナス　なし

プラン314　X68SUPER本格アートセット

CZ-604C-TN　348.000円
CZ-606D-TN(ドットピッチ0.39mm、高解像度CRT、チルト台)　79.800円
IO-735X(136桁、カラーインクジェットプリンタ)　248.000円
IO-73CX(プリンタ接続ケーブル)　6.800円
CZ-6VT1(カラーイメージユニット)　69.800円
Z'sSTAFF-PRO68K(高機能グラフィックソフト)　58.000円
GT-1000(A7サイズ、ハンディータイプフルカラーイメージスキャナ)　79.800円
＝5220(スキャナー接続ケーブル)　7.500円
フロッピー収納ケース　2.980円
マウスポケット(マウス収納ケース)　1.000円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付)　29.800円
WT-001G(椅子、ガスリフト上下調節機構)　19.800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット　サービス

定価合計954.480円 ➡ ウェーブ・アイ特価

18,000円×36回	ボーナス40.300円×6回
14,000円×48回	ボーナス32.700円×8回
12,000円×60回	ボーナス26.400円×10回
14,300円×72回	ボーナス　なし

プラン316　X68PROIIお買得ゲームセット

CZ-653C　285.000円
CZ-613D(TV内蔵ドットピッチ0.31mm高解像度CRT)　135.000円
ソル・フィース(横スクロールシューテングゲーム)　8.800円
イメージファイト(縦スクロールシューテングゲーム)　9.700円
ダイナマイトデューク(アクションゲーム)　8.800円
リングマスター(究極のファンタジーロールプレイングゲーム)　8.800円
銀河英雄伝説II(シミュレーションゲーム)　9.800円
JOY-CONT-Turbo3(連射式ジョイパッド)2本　4.400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット　サービス

定価合計470.300円 ➡ ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス23.100円×6回
6,000円×48回	ボーナス19.900円×8回
4,000円×60回	ボーナス23.200円×10回
6,800円×72回	ボーナス　なし

プラン318　X68SUPER〔HD〕PCM体験セット

CZ-623C-TN(80MBハードディスク搭載)　498.000円
CZ-606D-TN(ドットピッチ0.39mm高解像度CRT)　79.800円
AP-600(80桁、24ドットカラー熱転写プリンタ)　62.800円
＝8226(プリンタ接続ケーブル)　6.800円
CM-32P(音源モジュール)　72.000円
CZ-6BM1(MIDIインターフェース)　26.800円
MusicPRO68K〔MIDI〕(楽譜編集、演奏ソフト)　28.800円
ソングライブラリィ(101曲収納)　8.800円
MusicstudioPRO68K(マルチレコーディングソフト)　28.800円
銀河英雄伝説II(シミュレーションゲーム)　9.800円
MA-12C(防磁型スピーカ)2台　28.000円
フロッピー収納ケース　2.980円
マウスポケット(マウス収納ケース)　1.000円

定価合計854.380円 ➡ ウェーブ・アイ特価

15,000円×36回	ボーナス43.100円×6回
12,000円×48回	ボーナス32.700円×8回
10,000円×60回	ボーナス28.300円×10回
12,800円×72回	ボーナス　なし

FM TOWNS

プラン323　TOWNS-10F超お買得ゲームセット

FM-TOWNS-10F(32ビットCPU80386搭載、FDD1基)　298.000円
FMT-DP533(ドットピッチ0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)　69.800円
FMT-KB101(JISタイプキーボード)　20.000円
XE-1AP(アナログジョイパッド)　13.800円
SRS-150EX(防磁型、アンプ内蔵スピーカ)　24.800円
ドラッケン(ロールプレイングゲーム)　8.800円
メリーゴーランド(フルアニメーションアドベンチャーゲーム)　8.800円
イメージファイト(スーパーシューティングゲーム)　9.800円
続ダンジョンマスター・カオスの逆襲　9.800円
フロッピー収納ケース　2.980円
マウスポケット(マウス収納ケース)　1.000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット　サービス

定価合計467.580円 ➡ ウェーブ・アイ特価

9,000円×30回	ボーナス25.700円×5回
7,000円×36回	ボーナス26.000円×6回
5,000円×48回	ボーナス23.500円×8回
7,500円×60回	ボーナス　なし

プラン324　TOWNS-20Fお買得基本セット

FM-TOWNS-20F(32ビットCPU80386搭載、FDD2基)　323.000円
FMT-DP533(ドットピッチ0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)　69.800円
FMT-KB105(JISタイプキーボード、テンキー付)　30.000円
ドラッケン(ロールプレイングゲーム)　8.800円
メリーゴーランド(フルアニメーションアドベンチャーゲーム)　8.800円
フロッピー収納ケース　2.980円
マウスポケット(マウス収納ケース)　1.000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット　サービス

定価合計444.380円 ➡ ウェーブ・アイ特価

9,000円×30回	ボーナス24.000円×5回
7,000円×36回	ボーナス24.600円×6回
5,000円×48回	ボーナス22.400円×8回
7,300円×60回	ボーナス　なし

X68000ホビーパソコン
FM TOWNSホビーパソコン

プラン325 98DX2超お買得入門セット

品名	価格
PC-9801DX2(16ビットCPU80286搭載,FM音源付)	318,000円
CU-14FD(0.31ミリ,高解像度CRT,チルト台付)	74,800円
PC-PR150T(A4サイズ,48ドット,カラー熱転写プリンター)	64,800円
MS-WORKS(日英ワープロ,表計算,データベース,通信)	40,000円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
銀河英雄伝説II(シミュレーションゲームソフト)	9,800円
AM-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク,マウステーブル付)	29,800円
WT-001G(椅子,ガスリフト上下調節機構)	19,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計577,980円 ➡ **特価399,800円**

月々	ボーナス
9,000円×36回	ボーナス27,200円×6回
7,000円×48回	ボーナス21,900円×8回
5,000円×60回	ボーナス23,900円×10回
7,800円×72回	ボーナス なし

プラン333 98DS2本格基本ワープロセット

品名	価格
PC-9801DS2(32ビットCPU80386SX搭載)	368,000円
PC-KD853N(ドットピッチ0.31ミリ,高解像度CRT,チルト台付)	118,000円
BJ-130J(136桁,48ドット高品位バブルジェットプリンタ)	198,000円
一太郎Ver4.3(本格日本語ワープロソフト)	58,000円
EMJ-2000L(EMS対応2MB増設RAMボード)	34,800円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計797,880円 ➡ **特価499,800円**

月々	ボーナス
12,000円×36回	ボーナス29,500円×6回
9,000円×48回	ボーナス25,900円×8回
7,000円×60回	ボーナス25,400円×10回
9,800円×72回	ボーナス なし

プラン335 98DS2超お買得ビジネス入門セット

品名	価格
PC-9801DS2(32ビットCPU80386SX搭載)	368,000円
CU-14FD(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	74,800円
PC-PR201/45(136桁、24ドット日本語シリアルプリンタ)	95,000円
COMSTARZ2424/5(モデム、2400bps、MNPクラス5)	44,800円
PD-403(40MBハードディスク)	90,000円
ユーカラWAVE(ワープロソフト、アート機能、通信機能付)	9,800円
アシストカルク(表計算ソフト)	9,700円
アシストカード(住所録に便利なカード型データベース)	9,700円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
プリンタ用紙(15インチ連続紙)500枚	2,400円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク,マウステーブル付)	29,800円
WT-001G(椅子,ガスリフト上下調節機構)	19,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計774,780円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
12,000円×36回	ボーナス38,300円×6回
10,000円×48回	ボーナス26,800円×8回
8,000円×60回	ボーナス25,200円×10回
10,600円×72回	ボーナス なし

プラン334 98DA5純正基本セット

品名	価格
PC-9801DA5(32ビットCPU80386,40MBHD内蔵)	598,000円
PC-KD853N(ドットピッチ0.31ミリ,高解像度CRT,チルト台付)	118,000円
AM-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計727,180円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス40,600円×6回
8,000円×48回	ボーナス31,100円×8回
6,000円×60回	ボーナス30,700円×10回
9,700円×72回	ボーナス なし

プラン337 98DA5本格セット

品名	価格
PC-9801DA5(32ビットCPU80386、40MBHD内蔵)	598,000円
PC-KD881(ドットピッチ0.28ミリ,高解像度CRT,チルト台付)	118,000円
PC-PR201/65A(136桁,カラープリンタ,明朝体アウトラインフォント)	215,000円
PC-PR201X-04(シートフィーダ,カット紙の連続給紙)	50,000円
SHD-40(小型,高速40MBハードディスク,インストールソフト付)	99,800円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計1,101,780円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
20,000円×36回	ボーナス45,600円×6回
15,000円×48回	ボーナス40,300円×8回
12,000円×60回	ボーナス37,900円×10回
16,000円×72回	ボーナス なし

プラン327 98DX2本格ビジネスセット

品名	価格
PC-9801DX2(16ビットCPU80286搭載,FM音源付)	318,000円
PC-KD853N(ドットピッチ0.31ミリ,高解像度CRT,チルト台付)	118,000円
VP-2600PC(136桁高速カラー漢字プリンタ,シートフィーダ搭載)	145,000円
VP3000RC(リボンカートリッジ黒)	2,000円
VP3000CRC(カラーリボンカートリッジ)	3,000円
COMSTARZ2424/5(モデム,2400bps,MNPクラス5)	44,800円
SHD-40(小型,高速40MBハードディスク,インストールソフト付)	99,800円
EMJ-2000L(EMS対応2MB増設RAMボード)	34,800円
Lotus1-2-3R2.2J(本格表計算,データベース,グラフ作成)	98,000円
一太郎Ver4.3(本格日本語ワープロソフト)	58,000円
アシストコール(簡単通信ソフト)	9,700円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
プリンタ用紙(15インチ連続紙)500枚	2,400円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計954,480円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
14,000円×36回	ボーナス52,100円×6回
12,000円×48回	ボーナス35,100円×8回
10,000円×60回	ボーナス30,300円×10回
13,100円×72回	ボーナス なし

プラン332 98DS2お買得基本セット

品名	価格
PC-9801DS2(32ビットCPU80386SX搭載)	368,000円
PC-KD853N(ドットピッチ0.31ミリ,高解像度CRT,チルト台付)	118,000円
AM-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計496,780円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
9,000円×30回	ボーナス23,500円×5回
7,000円×36回	ボーナス24,200円×6回
5,000円×48回	ボーナス22,100円×8回
7,300円×60回	ボーナス なし

プラン336 98DS2初心者用ミュージックセット

品名	価格
PC-9801DS2(32ビットCPU80386SX搭載)	368,000円
PC-KD882(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	89,800円
SRS-D3K(ウーファー12W、スピーカ13Wの大迫力スピーカシステム)	20,800円
ミュージ郎(楽譜作成演奏システム、音源モジュール付)	158,000円
AM-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
Music-Bank(データ曲集)	3,500円
プリン太くん(楽譜印刷ソフト)	7,800円
AP-600PC(80桁、24ドットカラー熱転写プリンタ)	64,800円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
SE-513D(パイオニア高感度デジタル対応ヘッドホン)	4,000円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク,マウステーブル付)	29,800円
WT-001G(椅子,ガスリフト上下調節機構)	19,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計787,280円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
14,000円×36回	ボーナス35,700円×6回
11,000円×48回	ボーナス28,100円×8回
9,000円×60回	ボーナス25,400円×10回
11,500円×72回	ボーナス なし

プラン328 98DA2お買得基本セット

品名	価格
PC-9801DA2(32ビットCPU80386搭載)	448,000円
CU-14FD(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	74,800円
AM-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計532,580円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
12,000円×24回	ボーナス37,200円×4回
8,000円×36回	ボーナス28,200円×6回
6,000円×48回	ボーナス23,900円×8回
8,400円×60回	ボーナス なし

プラン331 98DA2本格ビジネスセット

品名	価格
PC-9801DA2(32ビットCPU80386搭載)	448,000円
PC-KD881(ドットピッチ0.28ミリ,高解像度CRT,チルト台付)	118,000円
VP-2600PC(136桁高速カラー漢字プリンタ,シートフィーダ搭載)	145,000円
VP3000RC(リボンカートリッジ黒)	2,000円
VP3000CRC(カラーリボンカートリッジ)	3,000円
COMSTARZ2424/5(モデム,2400bps,MNPクラス5)	44,800円
SHD-40(小型,高速40MBハードディスク,インストールソフト付)	99,800円
MRA-2000L(98DA専用,EMS対応増設RAMボード)	34,800円
Lotus1-2-3R2.2J(本格表計算,データベース,グラフ作成)	98,000円
一太郎Ver4.3(本格日本語ワープロソフト)	58,000円
アシストコール(簡単通信ソフト)	9,700円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
プリンタ用紙(15インチ連続紙)500枚	2,400円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計1,089,480円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
15,000円×48回	ボーナス38,800円×8回
12,000円×60回	ボーナス36,700円×10回
10,000円×72回	ボーナス34,900円×12回
15,800円×72回	ボーナス なし

プラン326 98DX2超お買得行動派セット

品名	価格
PC-9801DX2(16ビットCPU80286搭載,FM音源付)	318,000円
CU-14FD(0.31ミリ,高解像度,チルト台付)	74,800円
BJ-10V(80桁,48ドット高速高精細バブルジェットプリンタ)	74,800円
プリンタケーブル	6,800円
PC-9801N(16ビットCPUV30搭載)	248,000円
Little-F(外付け3.5インチシングルドライブ)	39,800円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
MS-WORKS(日英ワープロ,データベース,グラフ,表計算,通信)	40,000円
AM-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計823,180円 ➡ **特価549,800円**

月々	ボーナス
12,000円×36回	ボーナス39,700円×6回
9,000円×48回	ボーナス33,900円×8回
7,000円×60回	ボーナス32,100円×10回
10,700円×72回	ボーナス なし

初心者から達人まで

ご注文は今すぐ通話料金

0120−0
0088−2

受付時間 AM10:00▸

藤沢0466(43)1775
札幌 011(771)4971
盛岡 0198(24)3172
仙台 022(267)5371
新潟 0252
東京 03(3
静岡 0542
名古屋 052(5
大阪 06(3

ビジ
WA

プラン329 98DA2超お買得基本セット

品名	価格
PC-9801DA2(32ビットCPU80386搭載)	448,000円
XC-1498CII(0.28ミリ,超高解像度CRT,チルト台付)	107,000円
BJ-130J(136桁,48ドット高品位バブルジェットプリンタ)	198,000円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
ユーカラWAVE(ワープロソフト、アート機能、通信機能付)	9,800円
AM-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク,マウステーブル付)	29,800円
WT-001G(椅子,ガスリフト上下調節機構)	19,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計840,180円 ➡ **特価529,800円**

月々	ボーナス
12,000円×36回	ボーナス35,600円×6回
10,000円×48回	ボーナス24,700円×8回
8,000円×60回	ボーナス23,400円×10回
10,400円×72回	ボーナス なし

プラン330 98DA2本格ワープロアートセット

品名	価格
PC-9801DA2(32ビット高速CPU80386搭載)	448,000円
PC-KD853N(ドットピッチ0.31ミリ,高解像度CRT,チルト台付)	118,000円
PC-PR150VL(80桁,48ドット高品位カラー熱転写プリンタ)	84,800円
PC-PR150V-02(マルチタイムインクリボンカートリッジ)	2,000円
PC-PR406HS-01(シートフィーダ,カット紙の連続給紙)	22,800円
PC-PR406M-02(ピンフィーダ,連続紙の給紙)	8,000円
PC-PR406LM-21(毛筆体漢字ROMカード)	19,800円
PC-PR150V-41(丸ゴシック体漢字ROMカード)	19,800円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
一太郎Ver4.3(本格日本語ワープロソフト)	58,000円
MRA-2000L(98DA専用,EMS対応増設RAMボード)	34,800円
GT-1000(A7サイズ,カラーイメージスキャナ,自動読取機構付)	79,800円
♯5220(スキャナー接続ケーブル)	7,500円
AM-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
本格グラフィックソフト	サービス
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計929,280円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
15,000円×36回	ボーナス41,700円×6回
12,000円×48回	ボーナス31,600円×8回
10,000円×60回	ボーナス27,400円×10回
12,700円×72回	ボーナス なし

PCライブラリシリーズ

一太郎dash楽勝マニュアル

3.5インチフロッピーディスク付

JTM企画 荒瀬遙著 B5変型 定価3,800円(税込み)

かるくおぼえて楽に使える、50文例収録のフロッピーつき

大ヒット中のノートサイズパソコン。本書はDyna Bookと98NOTE専用に最適化された一太郎dashを初心者でも使いきることができるように初歩からコマンドの使いこなし、他のソフトや、ワープロ専用機のデータの利用などをやさしく解説。さらに付録の3.5インチフロッピーディスクにはすぐに使える応用文例50が収められています。

98NOTEパーフェクト入門

山本まさよし著 B5変型 定価1,800円(税込み)

98NOTEはワープロの代用ではありません

本書は、98NOTEを購入したビギナーがまず知りたい「何ができて、どうすればいいのか」という2つの疑問に答えます。5インチフロッピーの内容はどうやって読むのか、それにはどんな方法があるのか、ワープロにはどんなのがあって、どうやって使うのかなど、知りたいことはすべて本書でわかります。

[ダイナブック]活用と応用

トーコーシステム イント・ツーワン共著 B5変型 定価1,800円(税込み)

パワーユーザーのための実用書

ダイナブックをセカンドマシンとして利用するパワーユーザー必読の1冊。ユーザーの求める効果的な、RAMドライブの利用法やノウハウからMacやPC-9800、IBM-PCなどの他のマシンとのリンキングの実際を、DESK-LINK や LAPLINK-Macなどのソフトによる実例で解説しています。

●表示価格は、すべて消費税込みです。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル TEL03(486)7119 株式会社 ビジネス・アスキー

3.5"2HD
新対応

UVシリーズのメニューが
グッと増えています。

brother
パソコンソフト自販機
ソフトベンダー 武尊

店名	電話
そごう電器YES 5F	(011)214-2850
パソコンショップハドソン	(011)205-1590
電巧堂チェーン青森本店	(0177)23-2356
デンコードー盛岡本店	(0196)54-2772
電巧堂チェーン秋田駅前本店	(0188)34-3151
デンコードー仙台本店	(022)225-5290
デンコードーDac仙台東口店	(022)291-4744
庄子デンキコンピュータ中央店	(022)224-5591
うすい百貨店	(0249)32-0001
庄子デンキ郡山駅前店	(0245)21-2011
いわきマイコンショップ	(0246)23-0513
庄子デンキ山形七日町本店	(0236)42-1222
PIC	(025)243-5135
PICこばり店	(025)233-5791
丸専デパート 1F	(0258)33-4970
丸専マイコンショップジャスコ長岡店	(0258)27-6033
K&P宇都宮	(0286)62-0002
パソコンランド21 前橋店	(0272)21-2721
パソコンランド21 高崎店	(0273)26-5221
パソコンランド21 太田店	(0276)45-0721
パソコンランド21 桐生店	(0277)45-2721
川又書店駅前店 2F	(0292)31-0102
ミドリ電気館	(0298)55-3715
ダイエー大宮店 6F	(0486)45-4147
長崎屋川越新宿電気館 1F	(0492)44-5461
ボンベルタ上尾	(0487)73-8711
サン家電所沢店 2F	(0429)39-5117
イトーヨーカドー松戸店	(0473)68-5131
ラオックス千葉店(PERIE 3F)	(0472)27-5318
ラオックス八千代台店	(0474)85-2261
丸善無線ECCS 4F	(03)3255-4911
ミナミ電気館 4F	(03)3255-4040
サトームセン(メディアセンター)	(03)5256-3267
サトームセン(ラジオ館) 5F	(03)3251-1464
サトームセン本店 5F	(03)3253-5879
CVA秋葉原 2F	(03)3258-3711
コム本店	(03)3251-1523
ザ・コンピュータ館	(03)5256-3111
ラオックス新宿店	(03)3350-1241
ビックカメラ池袋東口本店 4F	(03)3988-0020
ビックカメラ池袋北口店 4F	(03)3988-8666
上新電機J&P渋谷店 1F	(03)3496-4141
ビックカメラ渋谷店A館 6F	(03)3477-0002
ラオックス吉祥寺店 2F	(0422)21-3471
サン家電小金井店	(0423)85-3610
丸善無線立川店(WILL 6F)	(0425)27-6211
ムラウチ電気 2F	(0426)42-6211
J&P八王子店(そごう 7F)	(0426)26-4141
東急ハンズ町田店 B1F	(0427)28-2603
J&P町田店	(0427)23-1313
ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
横浜VIVRE21 7F	(045)314-2121
ダイエー戸塚店 3F	(045)881-1261
ICコスモランドあざみの	(045)901-1901
ICコスモランドかもい	(045)934-9636
セキグチデンキ館	(044)244-5421
WAVE EYE	(0466)43-1771
梅屋	(0463)22-4147
ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722
WAVE EYE大和店	(0462)63-8888
中込電気商会	(0552)24-5431
ダイエー長野店 7F	(0262)27-1311
遠兵	(0263)32-6350
うつのみや片町店	(0762)21-6136
丸の内カラー駅前店	(0764)41-9075
PASわくわくメディア館	(0776)23-7621
だるまや西武 7F AVC	(0776)27-0111
メルパ沼津	(0559)22-4858
メルパ静岡	(0542)54-5338
メルパ富士店	(0545)51-8022
メルパ浜松本店	(0534)64-8412
ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
マエダM&V	(0534)73-1691
栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
パソコンショップコムロード	(052)263-5828
ちくさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
カトー無線電機電気館 4F	(052)264-1534
丸善無線 第一アメ横店	(052)263-1626
栄電社テクノ大須	(052)252-0181
トップカメラ 4F	(052)971-0111
J&P大須店	(052)262-1141
エイデンメディア大須	(052)242-8591
栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
ジャスコ岡崎店 3F	(0564)23-4960
ジャスコ豊田店パソコンショップJPC	(0565)35-1761
パソコンショップコムロード岐阜店	(0582)66-0288
スイテック大垣ヤナゲン店A館 6F	(0584)81-3491
Kawai無線OA 津店	(0592)26-0111
Kawai無線カデンワールド四日市	(0593)54-3366
Kawai Bax店 6F	(0598)26-0111
西武百貨店関西大津	(0775)25-0111
J&Pテクノランド	(06) 634-1211
J&Pメディアランド	(06) 634-1511
ニノミヤエレランド	(06) 632-2038
ニノックスコア日本橋店	(06) 647-2038
ニノミヤパソコンランド難波店	(06) 643-3217
ニノミヤパソコンランド駅前第4ビル店	(06) 341-2031
J&P阪急三番街店	(06) 374-3311
上新電機J&P高槻店	(0726)85-1212
西武百貨店関西八尾店	(0729)97-0111
J&P京都寺町店	(075)341-3571
J&P和歌山店	(0734)28-1441
星電社三宮本店C-ソフト	(078)391-8171
ダイエー三宮電器館パレックス	(078)391-7911
上新電機三宮一番館	(078)211-2111
上新電機J&P姫路店	(0792)22-1221
姫路コンピュータソフトコンパックス	(0792)94-8244
岡山VIVRE21	(0862)32-8881
倉敷ファソランド	(0864)25-4701
松本無線パーツ	(082)243-4451
ダイイチパソコンCITY	(082)248-4343
Sound Check MOVE	(0878)61-6171
徳島そごう 7F	(0886)25-4055
デンキのタグチ	(0888)23-0181
ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-6711
ベストマイコン小倉パソコン館	(093)551-5281
ベストマイコン福岡店	(092)781-7131
寿屋エレデ博多	(092)281-4411
ベスト電器長崎新地店	(0958)28-1333
寿屋本荘店	(096)372-5411
ベストマイコン熊本パソコン館	(096)332-4180
ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-9396
宮崎寿屋百貨店 7F	(0985)27-4111
ベスト電器那覇店 6F	(0988)62-7588

販売をご希望の方、ソフト名・機種名・住所・電話番号を明記の上、TAKERU事務局まで現金書留でお申し込み下さい。(送料は無料です)

ブラザー工業株式会社
〒467 名古屋市瑞穂区苗代町2番1号
新事業推進室
TAKERU事務局(052)824-2493
東京営業所(03)3274-6916
大阪営業所(06)252-4234

Super Baseball Simulation
野球道II
MSX2版好評発売中!!

試合画面

優勝者をめざして、新たなドラマを作るのは君だ。

プロ野球の監督として、数々の"筋書きのないドラマ"を演じた、『野球道』が大幅にパワーアップして『野球道II』となりMSX2版に遂に登場だ!
前作同様、監督となってペナントレースを戦うぞ。毎日のコマンド、キャンプ、ドラフト、トレード、などには、新システムを導入。また試合画面も打席画面とグランド画面切替え方式。キャンプは4クールに分かれ、守備コンバート、新人選手の獲得、コーチ人事。監督解任後には(監督浪人モード)など、その他いろんな機能が追加され面白さ倍増だ!

●FM音源/FM PAC対応●ジョイスティック対応

MSX2/MSX2+ 3.5"2DD 4枚組▶¥8,000(税込)

■企画/開発:日本クリエイト 〒581 大阪府八尾市東本町5-10-1 TEL0729-96-1956

チーム状態は常に確認!

PALAMEDES
パラメデス

もう頭がパラメデス

同じ目どうしがぶつかれば、サイコロはどんどん消えていく。これがゲームの基本。消したサイコロで役を作れば、最高5ラインまでいっぺんに消えるのだ。
すばやいサイの目チェンジとシュートの快感は、まさに『パラメデス』の専売特許。簡単なのに、奥が深い。単純なのに、画期的。
どちらさんもよろしゅうございますか?てな感じで、スリルと迫力、楽しんじゃおう!

HI-SCORE 2690
SCORE 2690
STAGE 1
LINE 11

役を作ってどんどん消せ!

2人対戦モードもあるぞ!

MSX2/MSX2+▶¥4,900(税込)

■企画/開発:㈱ホット・ビィ

発売中!
ファミコン・ゲームボーイで大人気のパズルゲームがMSX2に新登場!!
自分のサイコロの目を操作して、上から落ちてくるサイコロ群にシューティング!!

Panasonic

ターボRが、MSXの楽しさを加速する。

ターボRの実力①
新開発16ビット高速CPU「R-800」搭載。ゲームもワープロも、グンと速い。

SEED OF DRAGON 開発元 リバーヒルソフト
フレイの大冒険 開発元 マイクロキャビン

ターボRの実力②
PCM録音/再生機能内蔵。なんとMSXが、コトバをしゃべるのだ!

ターボRの実力③
MSX-DOS2搭載、メインRAM 256KB。これは驚異の頭脳だ。

NEW

これは、MSXの恐るべき進化だ。CPU処理速度は従来の10倍。内蔵メモリ容量は4倍。しかもワープロの音声ガイドや、デジトーク機能など驚異の機能を満載。MSXをますます面白くする史上最強のマシンが、いま誕生した。

A1ST

パナソニック MSX turbo R パソコン

FS-A1ST 標準価格 87,800円(税別)

▶従来8ビット機に比べて最高約10倍の高速処理が可能。従来のBASICソフトもそのまま5〜6倍速で実行。(当社比) ▶さらに進化したMSX-DOS2を標準搭載(MS-DOS Ver. 2相当)。もちろん従来のMSX-DOSもサポート。▶メインRAM 256KB。実用性の高いアプリソフトも実行可能。▶音声が録再できるPCM録再「デジトーク」機能。対応ソフトなら、登場人物の声も楽しめる。▶内蔵ワープロもスピードアップ。対話感覚で使える音声ガイド付。▶電子システム手帳対応(別売通信セット使用)。

MSX turbo R パソコンは、MSX MSX2 MSX2+のソフトも使用できます。

●MSX・日本語MSX-DOS2はアスキーの商標です。●MS-DOS R は米国マイクロソフト社の登録商標です。●お問い合わせ・カタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業(学校名)をお書きの上、〒571 大阪府門真市門真1006 松下電器産業(株) ワープロ事業部営業部 MX係まで。

MSX 400 夢をのせて400万台。

心を満たす先端技術── Human Electronics 松下電器産業株式会社

3

平成3年3月1日発行 第9巻 第3号
昭和59年2月6日第三種郵便物認可

発行人 塚本慶一郎
編集人 小島 文隆
発行所 株式会社アスキー
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
☎03・3486・7111(大代表)
☎03・3796・1903(編集部)

特別定価550円(本体534円)

雑誌 12081-03

Printed in Japan 大日本印刷